
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
ÑO IX · Nº 89 - 395 PTAS - 2,37 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
TODO LISTO PARA EL
JUEGAZO DEL SIGLO
PERFECT DARK, a fondo
¡¡REGALAMOS 20
JEREMY McGRATH
SUPERCROSS 2000!!
LAS ÚLTIMAS
NOVEDADES
Ridge Racer 64
Tomb Raider
Toy Story 2
Tony Hawk's Pro Skater
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
8 424094 810024
00089
POKéMON
STADIUM
¡La fiebre Pokémon sube la
temperatura de Nintendo 64!
Guía de Resident Evil 2 y trucos para Pokémon Rojo y Azul


LA MEJOR COLECCIÓN
PARA TU GAME BOY COLOR
Tom Clancy's RAINBOW SIX
Jim Henson's MUPPETS
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
BUGS BUNNY IN CRAZY CASTLE 4
YIKES!
Tom Clancy's RAINBOW SIX
The Fate of the World is in Your Hands!
TOP GEAR RALLY 2
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
TUNE UP
TOPSPEED 200
ACCELARATOIN 200
HANDLING 200
BRAKING 200
GAME BOY COLOR
PROEIN
www.proein.com

All Star Tennis 2000

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



© 2000 Smart Dog. Editado por Ubi Soft Entertainment. Nintendo, Nintendo 64 son marcas de Nintendo Co., Ltd.Todos los derechos reservados.Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Superjuegos:
92% - Calidad gráfica y jugabilidad se unen en All Star Tennis.



Nintendo Acción:
90% - El más real, divertido y original juego de tenis que existe para portátil.

Hobby Consolas:
92% - A su escala es el mejor juego de tenis para cualquier consola. ¡Genial!



GAME BOY COLOR

UBI SOFT ENTERTAINMENT · Ctra. de Rubí, 72-74 3ª Planta · 08190 Sant Cugat del Vallès

Colecciona los adhesivos de Rayman

Buena idea la de Ubi. Resulta que junto al cartucho de Game Boy podrás encontrar un **álbum de Rayman al que le faltan algunos adhesivos.** El desafío que te plantean es completarlo. ¿Cómo? Pues por ejemplo a través de Internet (en rayman2.com). En fin, el caso es que te picará coleccionarlos.



Prohibido "bugs"

Algo así se puede leer en la puerta del **departamento de "testeo" de juegos de Nintendo América** (los bugs son errores en los programas). Por supuesto no nos dejaron atravesarla. Más que nada porque se decía que allí había gente trabajando en Dolphin, y no era plan de interrumpirlos.



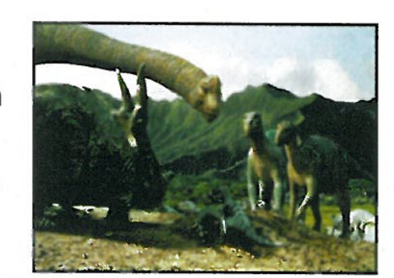
Infogrames y GTI, aún más unidos

Como sabéis, hace poco tiempo Infogrames se hizo con gran parte de las acciones de GTI. Y ahora **Bruno Bonnell, presidente de Infogrames, tendrá aún más fuerza sobre esta compañía, ya que ha sido nombrado Presidente y Director Jefe ejecutivo de GTI.** Veremos qué resultado, en forma de títulos, tiene esta personalización de la sonada unión Infogrames-GTI.

Ubi Soft, noticias de cine

Ubi Soft se lleva este mes gran parte del protagonismo del Big N. Ahora os contamos que ha firmado acuerdos con dos gigantes de cine y televisión para el desarrollo de suculentas licencias. Uno de ellos es con **Disney, para llevar a Nintendo Dolphin su próxima película, "Dinosaur"**. Una de dinos parlanchines e imágenes hipnóticas.

El otro acuerdo es con **SONY Pictures**, para desarrollar y publicar en exclusiva juegos basados en la serie de TV **VIP**, protagonizada por **Pamela Anderson**. El juego saldrá para GBC, N64, Game Boy Advance y Dolphin.





Pamela Anderson interpreta el papel de guarda espaldas de las estrellas de cine.

CHARMANDER
N5
PS:
20/ 20
LUCHA
OBJ.
ESC
GAME BOY COLOR
Nintendo

Pokémon™
¡Hazte con todos!™

INTERCAMBIA POKéMON™
Y COMPLETA

Intercambia Pokémon™ conectando tu Game Link™. No esperes más, demuestra los 150 de tu colección. Comparte

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.TM and ® are trademarks of Nintendo Co., LTD. © 2000 Nintendo

Nuevo nombre y nuevas imágenes. Esto es lo ultimo que se sabe de...

ZELDA: MAJORA´S MASK

(el caso es que salga a relucir lo de las máscaras)

Pelín lentos pero seguros, continuamos recibiendo imágenes de la esperadísima secuela de Zelda desde Japón. Por lo pronto ya sabemos que **el nuevo nombre para Estados Unidos es «Majora´s Mask»** (en Japón sigue como «Mask of the Mujula», y en Europa creemos que se mantendrá el título americano), y también podemos aseguraros que habrá un montón de mundos y cosas por descubrir en la nueva aventura.

Una de las claves del juego será la habilidad de Link para transformarse en nuevos personajes a través de las máscaras. Poniéndose estos objetos, **Link puede asumir la forma de un Goron, un Zora e incluso un Deku Scrub**, y asumir sus diferentes habilidades.

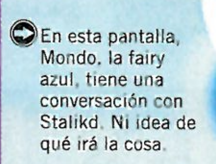
Siendo un Goron, podrá rodar encima de algunos objetos y en el apartado musical, también fundamental para el desarrollo del juego, será un as con los bongos.

Como Zora, Link gana fantásticas habilidades acuáticas, y puede tocar la guitarra. Y ser un **Deku Scrub** le permitirá planear como un helicóptero.

En cualquiera de estas formas, Link se sumergirá en un sinfín de mundos plagados de peligros. Conocerá nuevos amigos y batallará contra nuevos enemigos. **El uso (obligado) de Expansion Pak** nos dará la oportunidad de batallar en salas llenas de enemigos sin que notemos ralentizaciones. Y se han incluido minijuegos de carreras con un asombroso "framerate".

Como punto y seguido, jefes finales. Uno especialmente. Se llama Odolf y porta una espada que ríete tú de la Biggoron Sword. Y eso que el tío es alto y flacucho. Lo dicho, sorpresas como ésta, muchísimas. En Majora´s Mask. ¿En Navidad? Ojalá antes.





En esta pantalla, Mondo, la fairy azul, tiene una conversación con Stalikd. Ni idea de qué irá la cosa.



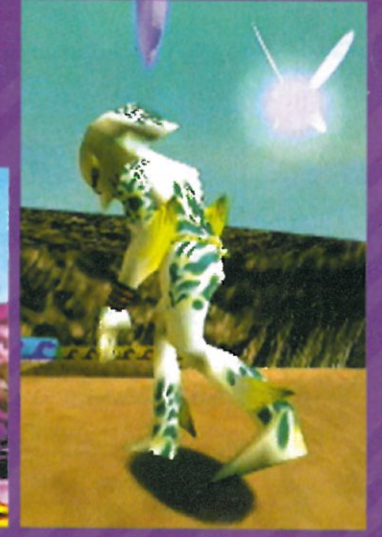


Ahora somos un Deku Scrub, y en la pantalla se puede observar el instrumento que nos corresponde en semejante estado.





Se admiten apuestas para saber qué son estas criaturas. ¿Serán amigos? Pues Link parece correr mucho.



EL TELEGRAMA

•El kit de desarrollo definitivo de Dolphin estará listo en abril en USA• •«Super Smash Bros» ya está en preparación para GBC• ¿Has visto lo que hay en perfectdark.com?

S U M A R I O



Nº 89 Abril

El tema del mes

Perfect Dark

Nuestro tema del mes forma parte de un gigantesco reportaje (12 páginas en total) en el que descubrimos tres de los juegos más importantes que se preparan para Nintendo 64. Tenemos información de última hora de «Perfect Dark»: hemos jugado con él en la presentación que realizó Nintendo América en su cuartel general de Redmond; pantallas y muchos datos de «Excitebike 64», el nuevo arcade de motocross de la gente de Left Field; y por supuesto, un pedazo de preview del megaéxito de N64, «Pokémon Stadium».

Pag. 8

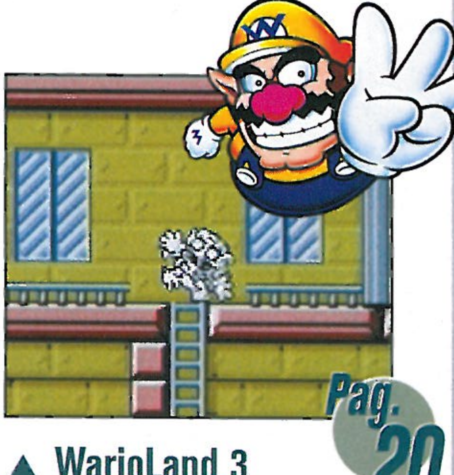


El imprescindible

Ridge Racer 64

Probarlo es caer en sus redes. Es suave, es rápido, es delicioso, y sobre todo viene impregnado con la aureola de un clásico entre los clásicos, Ridge Racer. Qué más se le puede pedir al juego de Nintendo. ¿Unos gráficos espectaculares? Los tiene. ¿Un engine eficaz? Eso se mueve que da gusto. ¿Diversión? De cuántos tipos la quieres. Lo dicho, es el imprescindible, y con razón.

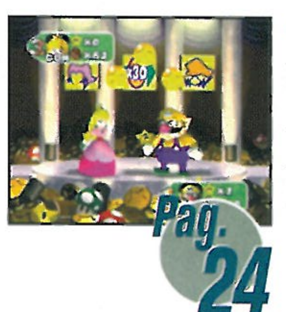
Pag. 32



Pag. 20

▲ WarioLand 3

Otra de las megaestrellas de Nintendo vuelve a la pasarela de Game Boy Color con un juego delicioso. En su nueva aventura, Wario disfrutará con asombrosas transformaciones, puzzles y desafíos a su altura y una gran, enorme duración.



Pag. 24

◀ Mario Party 2

Aunque aún no nos hemos metido a fondo con el bigotón, tienes que echar un ojo a este avance para saber lo que te espera en esta nueva entrega del juego de tablero. Bueno, apuntamos alguna cosa: 40 minijuegos nuevos, textos en castellano, más imaginación...



Pag. 36

Tomb Raider ▶

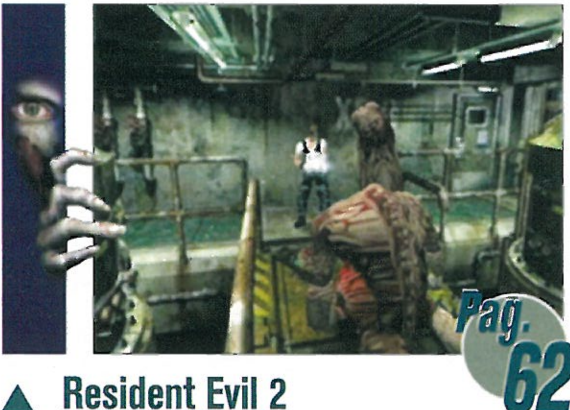
Lara conserva sus estilizadas líneas (y sensuales formas) en la fenómena conversión a Game Boy Color. La Croft es altísima y se mueve ligera como el aire en una aventura con nuevos y exclusivos condimentos para vivir sólo en tu portátil.



Pag. 44

◀ Toy Story 2

Bien el trabajo de Activision a la hora de llevar la película de la Disney a Nintendo 64. Regularcillo sólo en su viaje a Game Boy Color. En nuestra sección de novedades encontrarás las reviews de ambos.



Pag. 62

▲ Resident Evil 2

Resolvemos el primer escenario, el que recorre Leon en solitario, pero redondeamos la jugada ofreciendo todos los mapas del juego con todos los ítems que podéis encontrar. Un documento muy valioso.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Rafael Claudín, Sergio Llorente



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lucar la Mayor. Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.
"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

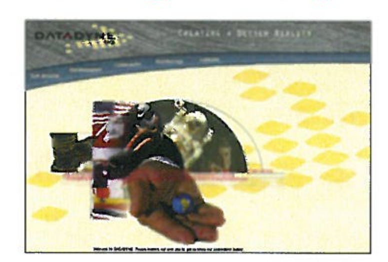
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Pero, ¿existe Datadyne Corp?



Sorpresa. Una empresa llamada DataDyne ha estrenado página web. El dato nos pasaría completamente inadvertido si no fuera porque **DataDyne es el nombre de la misteriosa organización donde se desarrolla gran parte de Perfect Dark.** ¿Casualidad?, ¿maniobra de marketing de Nintendo América? Daos una vuelta por **www.dataDyne.com**.

Encuesta de Nintendo Acción: ganador del sorteo de un televisor Sony 14"

Antonio Francisco Cordero González. La Zarza, Huelva.

El "Transfer Pak" se pone a la venta el 14 de abril

El periférico más revolucionario ideado por Nintendo sale por fin a la venta el día 14 de abril. Como sabéis, el Transfer Pak ha sido diseñado para intercambiar información entre las versiones de Nintendo 64 y Game Boy del mismo juego (ejemplo, «Mario Golf»: conseguir los personajes secretos; «Pokémon Stadium»: jugar con las criaturas de Game Boy). **Se conecta a través del mando de control,** por la misma ranura que se insertan el controller o el rumble pak, y dispone a su vez de una entrada para el cartucho de Game Boy.



Pues bien, el caso es que tienes dos formas de conseguirlo. **Puedes comprar el cartucho de «Pokémon Stadium,» que sale también el día 14 y viene con Transfer Pak incluido por sólo 12.990 pesetas.** O puedes comprarlo **por separado, al precio de 2.990 pesetas.** Sea cual sea la fórmula que elijas, no lo pases por alto. A partir de ahora el futuro del videojuego se va a mover en esta línea. Ya lo sabes.

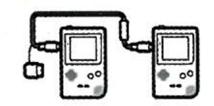
GANADORES CONCURSO

Super Smash Bros: ganadores de un cartucho para Nintendo 64

Nombre	Provincia
José A. Martínez Miranzo	Alicante
Pedro Francisco Planes Núñez	Alicante
Diego Iglesias García	Almería
Manuel Gérez Asensio	Almería
Iván Corte García	Asturias
Mario Iglesias Ordóñez	Asturias
Albert Font García	Barcelona
Juan Villaverde Veragua	Barcelona
Ferrán Soriano Ramírez	Barcelona
Anabel Doroteo González	Barcelona
Marc Navarro Fernández	Barcelona
Eduardo Antolí Blanco	Barcelona
Luis Rodríguez Carrera	Cádiz
Luis Rodríguez Cobo	Cádiz
Rafael Santos Godoy	Córdoba
José I. Atienza Hernández	Granada
Sebastián Fernández Pérez	Guipúzcoa
Juan Francisco Martínez Agudo	Jaén
Alejandro Gómez Señor	La Coruña
James Cuervo Henao	La Coruña
Óscar Noya López	La Coruña
Ignacio López Estraviz	La Coruña
Alberto Pérez Redondo	Madrid
Sergio Gordo Mobante	Madrid
Francisco Javier García Miguel	Madrid
Daniel Bello Valle	Madrid
Rafael A. Lage Moraña	Pontevedra
Diego Louzao Loureiro	Pontevedra
Ernesto Roi Noceda Arbones	Pontevedra
Bruno Peraza García	S. C. Tenerife
Ruimán León Medina	S. C. Tenerife
José I. Del Río Ayuso	Soria
Agustín Andrés Hinojosa	Valencia
Héctor Talens Juárez	Valencia
Iván Minguet García	Valencia
Iker Blanco Lersundi	Vizcaya
María Bayona Balen	Zaragoza
Rafael Carrascón Huerta	Zaragoza
David Martín Sebastián	Zaragoza
Santiago Gimeno Aguar	Zaragoza

CON TODOS TUS AMIGOS LA COLECCIÓN.

Game Boy™ a la de un amigo con el cable tu habilidad en el juego y completa diversión y ¡hazte con todos!





pokemon.nintendo.es

EL VIAJE PERFECTO

Nintendo reunió a lo más selecto de la prensa extranjera y nos llevó de viaje al otro lado del Atlántico, exactamente hasta Seattle, en la costa Oeste de los Estados Unidos, para mostrarnos en rigurosa exclusiva el juego más esperado por todos vosotros: «Perfect Dark». Además de probar "in person" esta nueva joya de Rare, tuvimos la oportunidad de visitar las instalaciones de Nintendo América en Redmond y comprobar el estado de desarrollo de grandes bombazos como «ExciteBike 64» y «Pokémon Stadium».



POKÉMON STADIUM

Si no soportas la espera para ver a tus héroes en formato Nintendo 64, ve directamente a la página 16. Los encontrarás a todos, en una bonita instantánea de altísima resolución.

PERFECT DARK

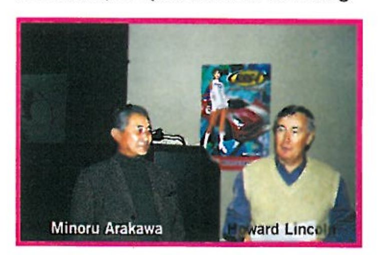
Joanna Dark se convertirá en tu agente secreta favorita. Si quieres enterarte de por qué y cómo, te recomendamos salto a la página 12. Te darás de bruces con ella.

EXCITEBIKE 64

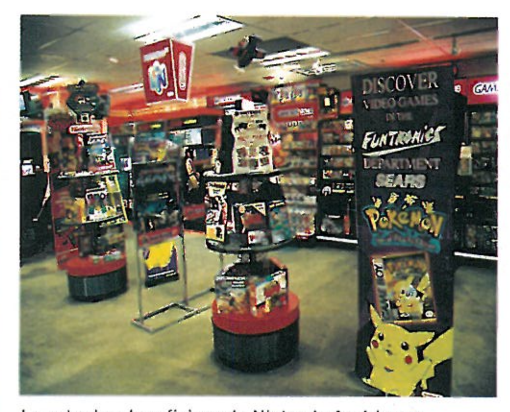
No está mal un poco de deporte en esta ajetreada de vida de plataformas, roles y agentes secretos. Es un chispazo este juego de NST y brilla a casco descubierto en la página 10.

Anfitriones de lujo

El evento fue de tal importancia que su presentación corrió a cargo de los pesos pesados de Nintendo América: nada menos que Howard Lincoln, Director General; Minoru Arakawa, Presidente; y Peter Main, Vicepresidente de Marketing.







La entrada a las oficinas de Nintendo América en Redmond es el sueño de cualquier jugador. ¡Todos los juegos y consolas en un entorno de auténtico lujo!

IGUAL QUE EN UNA PELI DE ESPÍAS

Nintendo hizo todo lo posible para que la visita a Seattle fuese para nosotros inolvidable. Como Perfect Dark está protagonizado por una agente secreta, nada mejor que meternos en su piel y cumplir varias misiones antes de poder acceder al juego.

Al llegar al hotel (en el que por cierto dispusimos de una suite con Yakuzzi, haciendo honor al mismísimo James Bond) había un fax esperándonos con instrucciones: nuestra primera misión consistía en llegar hasta la Columbia Tower, el rascacielos más alto de Seattle, y conseguir infiltrarnos en el piso 78. Aún no sabíamos para qué. Haciendo gala de nuestra capacidad como espías, accedimos al impresionante inmueble, donde nos esperaba Ken Lobb, Productor Ejecutivo de Nintendo América, que se encargó de presentar el genial juego protagonizado por Joanna Dark. Después, un buffet donde no faltó un buen plato de "sushi" y de vuelta al hotel, donde ya nos esperaban en la habitación las instrucciones para nuestra siguiente misión.

Debíamos desplazarnos hasta Redmond, hogar de Nintendo América, para intentar desvelar los proyectos secretos de NST, una de las compañías internas de programación de la Gran N que se ha encargado de desarrollar «ExciteBike 64» y «Ridge Racer 64».

Tras hacernos con ellos, como no podía ser de otra manera, nos esperaba una limusina con la que recorrimos Seattle hasta el local donde nuestras pesquisas nos indicaban que guardaban bajo llave «Perfect Dark».Logramos sortear los sistemas de seguridad y jugar durante horas a la nueva maravilla de Rare.

Al día siguiente, los misteriosos responsables de la misión nos reunieron de nuevo en Redmond para el evento final. La mascarada había terminado: Arakawa, Main y Lincoln nos entregaron un diploma por haber hecho tan buen trabajo, jugamos unas horas más a todos los juegos y emprendimos el largo regreso a casa, felices por haber visto tantas maravillas.



Nuestro enviado especial tuvo el privilegio de jugar en exclusiva con «Perfect Dark», y también con otras joyas como «ExciteBike 64», que veis en esta imagen.

TODOS LOS JUEGOS QUE VIMOS

NINTENDO 64

- Por supuesto, Perfect Dark.
- ExciteBike 64, un placer.
- Pokémon Stadium, menudo estreno.
- Starcraft 64, de estrategia en tiempo real.



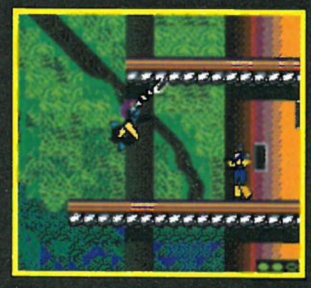
- Ridge Racer 64, uy, éste ya lo comentamos.
- Kirby 64, ya era hora.
- Legend of Zelda: Mask of Mujula, pero sólo en vídeo.



- Conker´s Bad Fur Day, también en vídeo. Y fue un impacto total.

GAME BOY

- Wario Land 3, que tenéis por ahí más detallado.
- Crystalis, de momento no lo vamos a ver aquí.
- Bionic Commando, otro que nos perdemos (¿de verdad?).



- Alicia en el País de las Maravillas, éste sí.
- Warlocked, con dudas.
- Pokémon Trading Card, otra pasada Pokémon.

ExciteBike 64

El motocross se lleva

Nintendo (Left Field)-128 megas-Mediados de junio

En juegos de motocross, la rivalidad se va a poner por las nubes. Os presentamos al penúltimo candidato, un cartucho que mezcla como ninguno el show arcade y un comportamiento realista.

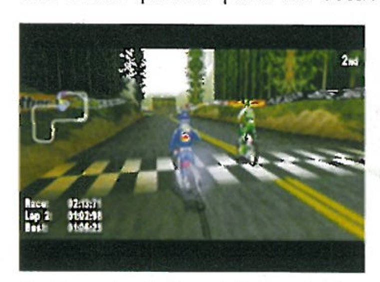


El primer contacto con «ExciteBike 64» ha sido flipante. Unas cuantas horas después de conectar la consola, éramos incapaces de despegarnos del mando. Empezamos jugándolo en **alta resolución, vía Expansion Pak,** y quisimos estrenarnos en los **modos especiales** (accesibles, aunque no completos todavía). Gozada completa. Jugamos con la versión original de NES y con un modo adaptado en 3D. Corrimos en una especie de jungla con rayos y truenos salpicando, y en un desierto que no tenía fin. Como primer paso no estuvo mal, así que nos fuimos directos al campeonato, con la promesa de volver después al **multijugador,** que para eso es el único cartucho de motocross que lo va a tener...

Antes, optamos por cambiar la definición. Nos sorprendió una **resolución media de aspecto muy nítido** y figuras redondeadas, con una media de paso de imágenes apabullante. Nos enteramos de que había **20 circuitos diferentes,** divididos en interiores y exteriores. Los que se jugaban a cubierto requerían más precisión y habilidad en los saltos. Los de fuera eran más desafiantes, primero porque no había reglas y segundo porque desplegaban puentes rotos, precipicios por los que despeñarse, zonas embarradas y otros elementos para sufrir de lo lindo.

Pero lo que más nos moló fue la **combinación estudiada entre arcade y simulación realista.** Es un show. De saltos, de curvas, derrapadas, pero está hecho con absoluta precisión. **El diseño de las animaciones de motos y pilotos es metódico y muy realista.** Y el control no se nos fue nunca de las manos, ni con el barro.

Esto es todo lo que os podemos contar por el momento. Todavía quedan citas con «ExciteBike 64» donde nos extenderemos a gusto contándoos todos los detalles. Al fin y al cabo es el primer contacto...



En alta resolución la pantalla se estrecha y los polígonos es estilizan. Se mantiene el dinamismo y la acción de la carrera.



Replay instantáneo. En cualquier momento puedes detener la acción y regocijarte con un salto como éste.

EDITOR DE CIRCUITOS

Por supuesto que la opción de moda está incluida. Un sencillo y completo editor para que te diseñes tu propia pista. Abajo, en estas dos pantallas, puedes ver las diferentes perspectivas y el sistema de menús. Nosotros hemos hecho uno simplón y enseguida lo hemos probado: una auténtica gozada.





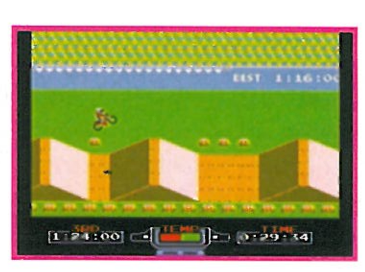
Cosas especiales

El juego está lleno de sorpresas en forma de "Special Tracks". En la beta que probamos, algunos de estos circuitos estaban disponibles desde el inicio, pero no sabemos si se mantendrá así en la versión final. Así, tuvimos ocasión de jugar al cartucho original, tal cual, de NES. Y de probar el mismo mecanismo sólo que en 3D (pantalla izquierda). Hay cuatro pistas "únicas" más, incluida la posibilidad de jugar al fútbol.


















La sencilla manejabilidad y el cuidado aspecto gráfico serán dos de los puntos fuertes de «ExciteBike 64». Además, promete emoción para rato.

El manejo de la moto es bastante sencillo. Acelerar, frenar, turbo y botón R para forzar los derrapes



Los recorridos outdoor podrían pasar por pruebas de supervivencia. Hay cañones, precipicios, lagos...






LEFT FIELD

A continuación os contamos algunos detalles sobre esta compañía:

Left Field fue fundada en 1994. Su primer juego es **«Slam'n Jam 95»**.

En 1998 publican **«Kobe Bryant in NBA Courtside»** bajo el sello Nintendo Sports. Supone el inicio de una línea deportiva para N64 que se ha visto continuada con la secuela del basket (**«NBA Courtside 2»**) y el más reciente **«ExciteBike 64»**.

También han trabajado en Game Boy Color, donde han lanzado una versión de su juego de baloncesto, **«NBA 3 on 3 featuring Kobe Bryant»**, y **«La Bella y la Bestia»**.

En 1999, Left Field firma con Nintendo para **desarrollar juegos de Dolphin** en categoría de "second party". Previamente, en 1998, la Gran N había comprado un paquete de acciones de Left Field.






Perfect Dark

La espía que te enamorará

Nintendo (Rare)-256 megas-Finales de junio

Desde Zelda, ningún otro juego había podido captar nuestra atención hasta tal punto. Fue el plato fuerte de la presentación de Nintendo América y, pese a los retrasos, todos saben que se va a comer el mundo. Mimbres tiene, desde luego.



Imagen de la caja de Perfect Dark, tal como saldrá en Estados Unidos.

«GoldenEye» se ha convertido en un mito. Es uno de los juegos más premiados (y vendidos) de la historia de las consolas, y también uno de los mejores. Es un ejemplo de lo que debe ser un shooter 3D. Desde esa base, Rare nos sorprende ahora con «Perfect Dark», **posiblemente el arcade más esperado por todos.** Tras un primer contacto con una versión Beta en octubre del año pasado, tuvimos la oportunidad de descubrirlo casi completo en la presentación que llevó a cabo **Nintendo América en sus cuarteles de Redmond.** De entre la lluvia de información que recibimos, destacamos todo lo que viene a continuación. Así que no os entretenemos más. Por ahora esto es lo ultimísimo que se sabe sobre «Perfect Dark», el **shooter perfecto.**

MULTIJUGADOR: LLEGAN LOS SIMULANTES

El modo deathmatch para dos-cuatro jugadores permitirá elegir tipo de arma, zona de lucha (20 escenarios planteados), límite de tiempo y de impactos, apariencia del personaje y otros detalles interesantes. A medida que el jugador progrese en la misión (modo single), nuevas armas y zonas de juego estarán disponibles para el modo multijugador.

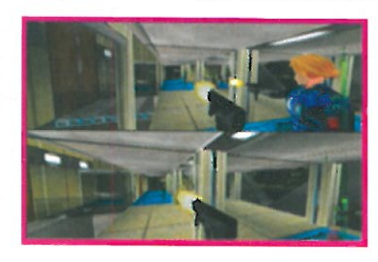


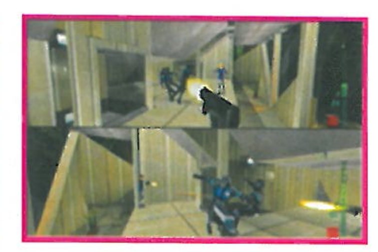
Pero lo mejor es el tema de los Simulantes, robots controlados por la CPU que jugarán un papel fundamental. ¿Qué por qué? Pues porque podremos asignar a ocho Simulantes una inteligencia individual, que irá de "Meat" a "Perfect". Los meat serán básicamente objetivos móviles, pero los perfect serán hábiles jugadores capaces de borrarnos del mapa. Habrá sitio para alianzas de todo tipo: formar equipo contra un grupo de Simulantes, o mezclar Simulantes y humanos. En este caso cada jugador manejará a sus Simulantes, y les podrá comunicar órdenes concretas, como dirigirse a un objetivo. Según dicen, lo más divertido es cuatro humanos contra un Simulante Perfect. No sólo es una risa, sino que además exige dosis de estrategia.

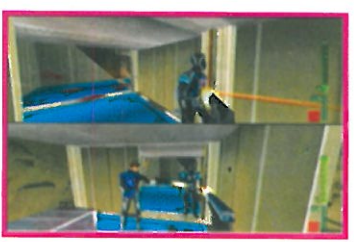


Coopera o fastidia al rival

Utilizando pantalla partida, dos jugadores podrán disfrutar de la aventura en modo cooperativo. Uno manejará a Joanna y el otro a su hermana. Claro que si no quieres compartir la gloria con tu amigo, también podrás optar por el modo "contraoperativo". En él adoptarás el papel de un enemigo elegido al azar, y con el mismo nivel de energía que tendría en condiciones normales. Si somos eliminados, nos reencarnaremos en el cuerpo de otro enemigo, y así hasta evitar que Joanna complete el nivel. Una flipada.









CONCÉNTRATE EN EL JUEGO, NO EN EL MANDO

El sistema de control es parecido al de «Turok 2». Si mantienes pulsado A, obtienes una lista de las armas disponibles. Mueve el stick al arma que quieras y suelta para hacerte con ella. El botón B es para recargar el arma, activar switches y abrir puertas. Si lo dejas pulsado, activará la función secundaria del arma. Muy sencillo, para que te concentres en el juego y no en el mando.

Una historia sensacional

Rare se salta las reglas de los tradicionales shooters con un guión donde los alienígenas son aliados y la justicia es un lujo que la mayoría de las veces no puedes permitirte.
Año 2023. Joanna Dark es una agente especial, que ha alcanzado la categoría PERFECT tras ser graduada con honores en el Instituto Carrington, una compañía especializada en alta tecnología. El principal rival de Carrington es una empresa llamada Datadyne. Poco se sabe sobre ella, excepto que está empezando a producir misiles con una misteriosa tecnología . El Doctor Carroll, un científico de Datadyne, ha emitido una señal de auxilio desde el edificio. QUIERE SALIR. Joanna ha sido enviada allí para descubrir lo que está sucediendo, para descubrir una de las historias más increíbles jamás diseñadas para un videojuego. Sirva esta pizquita de adelanto: se verá en medio de una conspiración mundial, sentirá los efectos de un poder excesivo, se sumergirá en la psicología humana y será pieza clave en la guerra entre dos especies alienígenas enfrentadas desde siempre, los Maians y los Skedar.









A pesar de los retrasos, ¿quién será capaz de resistirse cuando Perfect Dark esté listo?



El arsenal

Podremos manejar nada menos que 40 armas (siempre que las localicemos, claro), cada una de las cuales tendrá una función secundaria. Por ejemplo, una discreta ametralladora también hará las veces de torreta estática soltando ráfagas de disparos al paso de los enemigos. En cada nivel encontraremos al menos un arma secreta, que luego podremos usar en el modo multijugador. Incluso cuando

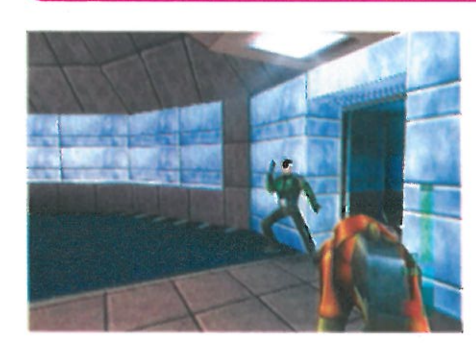


estemos desarmados, una función secundaria de "desarmar" nos permitirá tomar el arma de un enemigo y cogerle como rehén.

Además, podremos disfrutar de una buena cantidad de gadgets. Inventos molones de espía que nos harán la vida más fácil: minicámaras móviles que delatarán la presencia de enemigos, cámaras de rayos infrarrojos para detectar a través de las paredes, escáneres para descubrir enemigos invisibles...

LA PRIMERA MISIÓN

Antes de iniciar tu andadura en el juego, deberás enfrentarte a un entrenamiento en el Instituto Carrington. **Exactamente serán cuatro las zonas de entrenamiento. Dos te permitirán practicar con vehículos y gadgets; en la tercera podrás hacer lo propio con movimientos especiales; y en la cuarta afinarás tu puntería. La primera misión comenzará en la azotea de Datadyne. Deberás infiltrarte en los laboratorios hasta la base y descubrir al Dr. Carroll. El edificio está fuertemente protegido, así que tu primer objetivo será desconectar el sistema de seguridad. A continuación tendrás que encontrar a Cassandra y robarle su código de seguridad para acceder al ordenador de Datadyne. Te bajas unos cuantos ficheros y...**





Si conseguimos acabar el juego en nivel facilito, obtendremos la ayuda de "robots" que se encargarán de despejar la zona en los niveles más complicados.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Cómo utilizará Perfect Dark el Expansion Pak?

Perfect Dark hará uso del Expansion, pero no será imprescindible. Rare diseñó el juego para aprovechar los 4 megas extra, pero también se aseguraron de que pudiéramos disfrutar de al menos parte del juego sin ellas.
¿Qué partes del juego podremos ver sin Expansion Pak? Tendremos acceso a todas las áreas del modo deathmatch, donde uno o dos jugadores podrán entrar con la compañía de hasta 8 bots. También estarán abiertas las misiones de entrenamiento. En total, más o menos un 40% del juego. Con Expansion Pak podremos disfrutar todos los modos de juego, además de bonus adicionales.

¿Por qué se ha retrasado?

La idea inicial era lanzarlo a finales del 99, pero se decidió la incorporación de dos nuevos modos de juego: operative y contra. La idea mereció la pena, aunque nos enteramos muy al final (el cabreo inicial no nos lo quitó nadie).
En los últimos días hemos vivido un nuevo retraso: ahora parece que estará a la venta a finales de junio. ¿Motivos? Nuestro corresponsal en Nintendo América, que estuvo testeando el juego sin parar, cree que se debe corregir el "framerate", la media de paso de imágenes, que no estaba a la altura del resto.

¿Qué ha pasado con la opción para poner nuestra cara en los personajes del juego?

Pues que no se podrá hacer. No podremos hacernos una foto con la Game Boy Camera y transferir la imagen a través del Transfer Pak. El Transfer sólo se utilizará para comunicar ambas versiones del juego. Pero que sepáis que habrá un montón de sorpresas en el modo multijugador, y opciones para satisfacer al más exigente.

¿Qué niveles de «GoldenEye» han sido incluidos en PD?

Sabemos que al menos los niveles Aztec Temple y Complex repetirán en PD. No serán exactamente iguales, pero los reconoceréis a pesar de las nuevas texturas y de las modificaciones en la estructura.

¿Qué nos sorprenderá más del modo multijugador?

A priori, la presencia de los Simulantes. Estos sorprendentes Bots serán capaces de recibir órdenes de los jugadores. Podremos definir su nivel de inteligencia, proporcionarles una identidad propia: pueden ser pacifistas (recogen todas las armas que ven para que nadie pueda utilizarlas) o agresivos (si te los cargas una vez, irán tras de ti hasta que termine el juego). También podrás hacer equipo con los bots o luchar contra ellos sin cuartel. Hay hasta 8 a tu disposición, independientemente del número de jugadores en pantalla.

DETALLES PARA QUE VAYAS ABRIENDO BOCA

(O POR QUÉ PERFECT DARK SERÁ IMPRESCINDIBLE)

- El intrigante argumento: de una aventura de espías pasas a ser testigo de la autopsia de un extraterrestre o a descubrir a un clon del presidente Americano. Entre Expediente X y el Coche Fantástico.
- Realismo en el diseño y en la inteligencia de los enemigos. Los rivales se comportan con increíble astucia, incluso sus caras son prácticamente reales.
- RARE utiliza su propia tecnología de sonido "Surround & Acousting Shadowing", que permite oír las voces de los enemigos comunicándose en plena batalla, o los pasos de Joanna repicar sobre un suelo metálico.
- Hay opción 16:9 para pantallas panorámicas, sonido Dolby Surround, compresión de sonido MP3 que permite entre 40 y 50 minutos de voces.
- Sin Expansion Pak sólo tendrás acceso a un 40% del juego más o menos: deathmatch para uno o dos jugadores y misiones de entrenamiento.
- Hasta 40 armas disponibles, con doble función. Lo que da un total de 80 posibilidades de eliminar enemigos. Suma gadgets y tenemos el juego de espías definitivo.
- Los escenarios de las misiones (17 niveles) serán muy variados. Iremos desde las calles de una Seattle del futuro hasta una preciosa villa junto al mar, pasando por localizaciones submarinas.
- Todos los textos estarán en castellano, aunque ya nos han confirmado que las voces no se doblarán.
- Incluye aproximadamente una hora de escenas cinemáticas que le darán más contundencia al argumento. Es una forma irresistible de crear ambientación.
- Modos innovadores para dos jugadores: cooperativo y contraoperativo.
- Aparición estelar de los Simulantes. Criaturas dotadas de la inteligencia y objetivos que nosotros queramos darles. Añaden desafíos y variedad al juego.



Y dura y dura

Cada stage de Perfect Dark podrá jugarse en tres niveles de dificultad: Agent, Secret Agent y Perfect Agent, lo que alargará la vida del juego. Además, en los niveles más difíciles los agentes tendrán que cumplir retos que requerirán una aproximación muy cuidadosa a la misión. Como en «GoldenEye», podremos aprender códigos y cheats completando misiones en un tiempo determinado. Pero ya nos han advertido desde Rare que sólo los jugadores más expertos podrán acceder a todos. Eso sí que son retos.



En cada nivel de dificultad se nos presentarán misiones diferentes, más complejas, con nuevos problemas.

FICHA POLICIAL



- Joanna Dark (humana, femenina).
- Edad: 23 años y 2 meses.
- Estatus de entrenamiento: Completo.
- Grado entrenamiento: A++.
- Misión: Asignada.

Descripción: Fuertemente entrenada, pero inexperta. Reacciones brillantes. Experta en el uso de una gran variedad de armas. Licenciada con honores "Perfect" en el Instituto Carrington. La estrella del show. Mucho mejor que Bond.



- Jonathan (humano, masculino).
- Edad: 28 años y 5 meses.
- Estatus de entrenamiento: Completo.
- Grado entrenamiento: A+.
- Misión: "topo".

Descripción: El agente clandestino más experimentado. Maneja con extremada precisión su revólver Magnum. Preparado para misiones donde haga falta un "topo". Antes de la llegada de Joanna Dark, era el mejor agente de Carrington.



- Daniel Carrington (humano, masculino).
- Edad: 62 años y 8 meses.
- Estatus entrenamiento: No disponible.
- Grado entrenamiento: No disponible.
- Misión: No disponible.

Descripción: Fundador del Instituto Carrington, con el objetivo de hacer accesible la alta tecnología a todo el mundo. Plantea meticulosamente todas las operaciones que llevan a cabo sus agentes, y las dirige desde su despacho. Tiene un gusto muy extraño para vestir.



- Cassandra De Vries (humano, femenino).
- Edad: 39 años.

Descripción: La cabeza visible de Datadyne Corp. Es adicta al poder, es individualista y no le gusta perder la iniciativa. Está dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de estar siempre por encima de su rival, Daniel Carrington. Como el profesor Moriarty, pero en chica.

Ken Lobb nos presentó «Perfect Dark»

Desde luego era el tipo indicado. Ken Lobb mantiene una estrecha relación con los second-party (Rare, Left Field, NST) cuyos juegos revisa y testea, aconsejando y proponiendo alternativas. Está en contacto con el Club Nintendo



americano y tiene acceso a críticas y sugerencias de los usuarios. Éstas fueron algunas de las cosas que dijo en la presentación del juego.

"Por ejemplo, **si juegas la primera misión en el nivel de dificultad más bajo, encontrarás objetivos distintos** a si lo juegas en el nivel más alto. En este caso, disponemos de 20 segundos para entrar en el edificio y, si no lo conseguimos, la misión fracasará".

"Los jugadores avanzados tendrán acceso a zonas de los niveles que antes permanecían ocultas, y encontrarán que al jugar en niveles superiores ciertas cosas habrán cambiado de lugar o funcionarán de otra manera: teletransportadores que llevan a localizaciones diferentes, puertas que no podíamos abrir, objetos con nuevos usos".

"El modo para un jugador será más envolvente que el de GoldenEye, la historia tendrá mucho más peso y



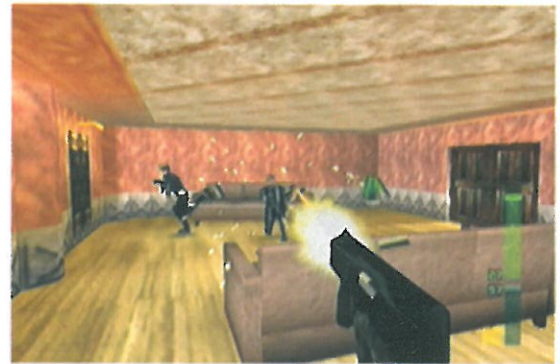
se verá potenciada por más de una hora de secuencias cinemáticas, realizadas con el mismo motor del juego (incluirá diálogos y voces)".

"El modo multijugador es el mayor acierto de Perfect Dark. Ningún otro ofrece tantas opciones. Sabrá satisfacer también a los que jueguen en solitario, gracias a la inclusión de Simulantes. Podremos formar equipo con ellos y asignarles órdenes, o enfrentarnos en stages diseñados especialmente".



"La gran diferencia de PD respecto a GoldenEye es que a Joanna no la conoce nadie, por eso **uno de los apartados donde se ha trabajado más ha sido la historia".**








La calidad gráfica de PD será igual de potente con o sin Expansion Pak. Destacarán especialmente los magistrales efectos de luz.

La inteligencia de los enemigos será soberbia. Incluidos los aliens que tenéis aquí abajo.




La aventura de espías de Rare es sin duda el juego más esperado del momento.

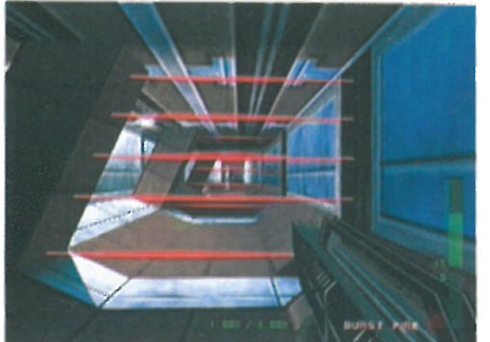




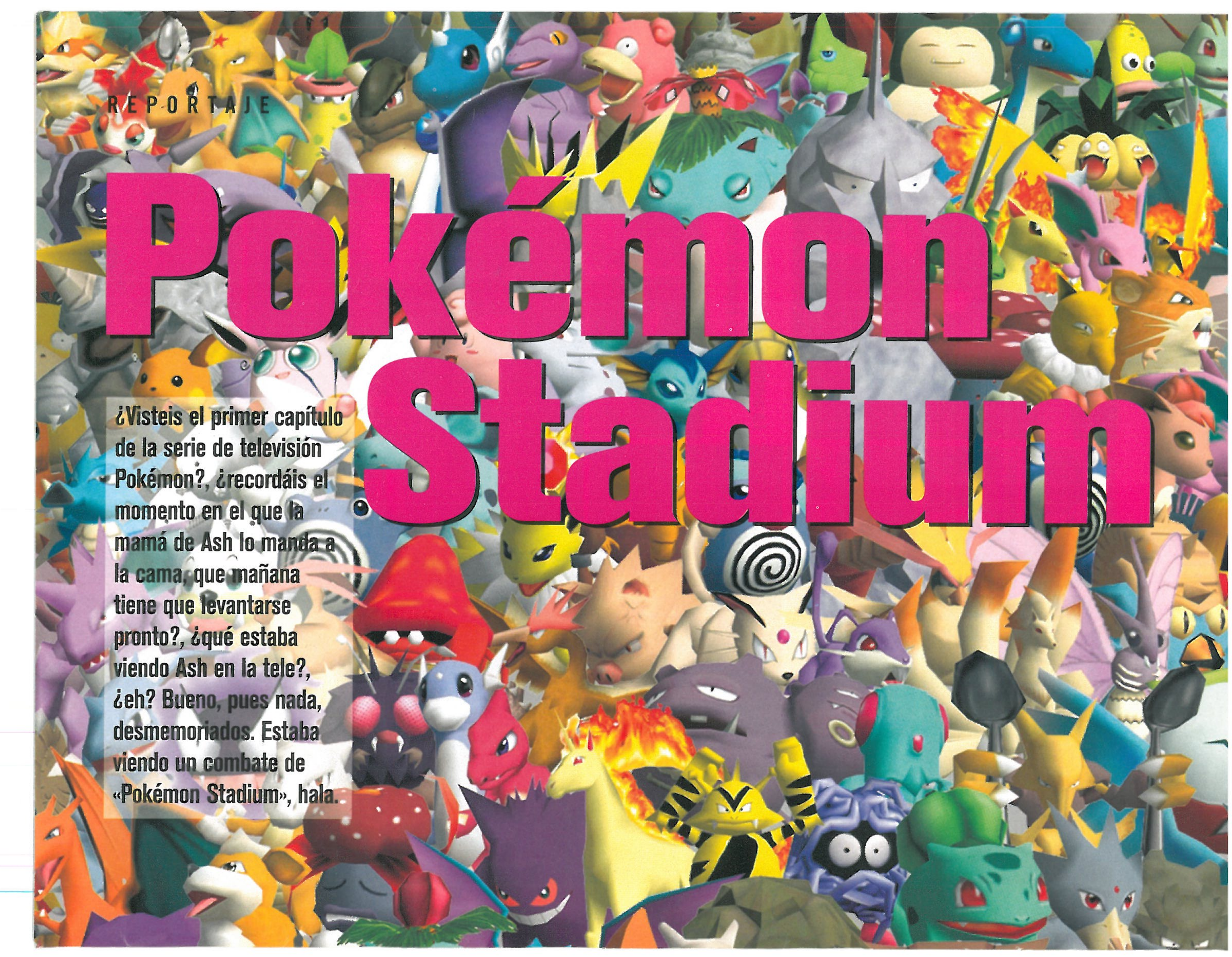


RARE

A mitad de los 80 comienzan a trabajar en NES. Lanzan 60 juegos, entre los que hay joyas como **Marble Madness o RC Pro Am.**
Su primer juego de SNES es Battletoads, éxito que continúa en 1994 con **DKC,** al que siguió **Killer Instinct.**
En Nintendo 64, han lanzado todos estos juegos:
•Killer Instinct Gold: 1996.
•Blast Corps: 1997.
•GoldenEye 007: 1997.
•Diddy Kong Racing: 1997.
•Banjo-Kazooie: 1998.
•Jet Force Gemini: 1999.
•Donkey Kong 64: 1999.




Pokémon Stadium



¿Visteis el primer capítulo de la serie de televisión Pokémon?, ¿recordáis el momento en el que la mamá de Ash lo manda a la cama, que mañana tiene que levantarse pronto?, ¿qué estaba viendo Ash en la tele?, ¿eh? Bueno, pues nada, desmemoriados. Estaba viendo un combate de «Pokémon Stadium», hala.



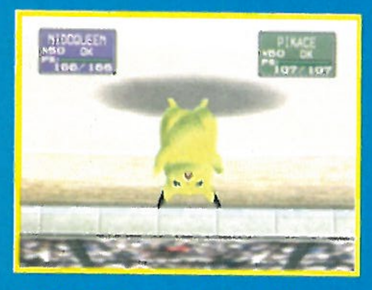
Lucha en directo

Características
- Nintendo 64
- Nintendo/Game Freak
- Combate RPG
- Abril
- 150 Pokémon
- Transfer Pak

El cartucho de 256 megas que están preparando Nintendo/Game Freak **os va a volver locos.** Si ya os habéis hecho unos Pokémaniacos de pro, y disfrutáis con la lucha de Pokémon tanto como con un bizcocho casero, id poniendo ventiladores extra a vuestra Nintendo 64, porque la podéis fundir con este título. **Consiste en escoger un número de Pokémon determinado (de 3 a 6, dependiendo de la duración escogida para las batallas)**, y entrar en uno de los modos de juego que ofrecerá el cartucho para comenzar a combatir con "los elegidos". Desde ese momento empezaremos a disfrutar como enanos con las **representaciones 3D** de nuestros queridos Pokémon, con un montón de efectos gráficos que veremos en cada uno de los ataques y, sorpresa, chavales, con un sonido de poner las babas al viento. ¿Por qué? Porque el cartucho, además de reproducir los sonidos de cada Pokémon, **¡aparecerá traducido y doblado al castellano!**, ¡ni "ingré", ni nada! Un señor, animoso como él sólo, se encargará de referirnos cada uno de los ataques, cada nombre de los Pokémon participantes, e incluso se atreverá a enjuiciar nuestra actuación con frases como "¡ése ha sido un gran ataque!" y otras cosas menos agradables para el ego del jugador patoso.

Pero, además del despliegue técnico que disfrutaremos, debéis saber que vuestras partiditas en los **cartuchos de GB "Pokémon" Rojo, Azul o Amarillo también serán útiles en este juego.** Mediante el ansiado **Transfer Pak** podremos introducir a nuestros Pokémon, entrenados por nosotros mismos con sudor y lágrimas, en el mundo 3D de «Pokémon Stadium». Y diréis: "pero es que el Transfer Pak tal, y no está disponible, y las lentejas me quedan duras...". Venga, chavales, que no pasa naaaada. El Transfer Pak irá incluido con el juego, de la misma manera que «DK 64» incluía el Expansion Pak. Y de hecho parece que se venderá al mismo precio. Así que ya podéis preparar unas lentejas bien blanditas.

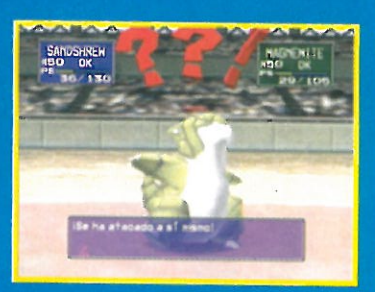
Y, por si os parece poco, además **incluirá mini-juegos.** ¿Cómo? Pues eso, divertidas pruebecillas de **jugabilidad extrema y control sencillo,** en los que, manejando a un Pokémon deberemos realizar ejercicios como **zampar el máximo de sushi con Lickitung,** compitiendo a la vez, en la misma pantalla, con hasta **tres compañeros de andanzas.** ¡Qué pena que tengamos que esperar hasta Abril!



▲ No, no hemos puesto la pantalla mal. Cuando hablamos de giros de cámara...



▲ Tampoco nos han sentado mal las lentejas. Pikachu está siendo envenenado.



▲ Y Sandshrew no filosofa, sino que está tan confuso que hasta se pega a sí mismo.

A ver, déjame echar una partidita



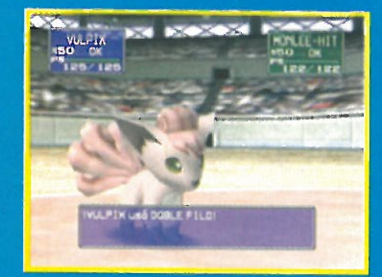
▲ **Eh, mira, puedo participar en cuatro modos,** dependiendo del nivel de mis Pokémon. Pues Poké Copa, que hay nivel.



▲ **Al fin hemos elegido seis Pokémon** "alquilados", puesto que aún no hemos utilizado el Transfer Pak y el cartucho GB.



▲ ¡Oh! **¡Un señor acaba de presentar el combate!** ¡Qué flipe! Vamos a ver qué ataque iría mejor de los cuatro posibles...



▲ ¡Que no te dejo el mando, Jimmy! Mira lo que has hecho, he pulsado un botón, y seguro que el ataque no...



▲ **¡Ah! Pues parece que el Doble Filo de Vulpix hace daño a Hit-Mon Lee.** Je, je, vaya cara de pánfilo pone, si casi se cae...



▲ ¿Te vas a estar quieto, Jimmy? Deja de tocar el contraste y el color de la tele que... **¡Pero si es un ataque! ¡qué bonito!**



▲ Sí, precioso, pero va a haber que guardar a **Vulpix, que se ha quedado un poco tocado.** A ver qué otros Pokémon...



▲ **¡Ajá! Rapidash seguro que sabe cómo derrotar a Hit...** ¡Porras! Malabar también ha cambiado de Pokémon. ¡Un Drowzee!



▲ **Huy, huy... Parece que quiere usar hipnosis.** Sí. Hala, qué efecto más guay, y qué mal lo vamos a pasar si nos duerme.



▲ **¡Toma ya! ¡No ha tenido efecto!** Es nuestra oportunidad. Vamos, Rapidash, móntale ahí mismo las fallas de Valencia.



▲ Eso es, eso es. **El círculo de llamas de Rapidash** hará que, aunque lo cocinemos con lentejas, Drowzee se ablande bien.



▲ **¡Eh! ¡Hemos ganado!** La victoria es n... ¡No, Jimmy, no te doy el mandooo...! Jimmy:"Gané, yo, Jimmy, el insigne, y tal"

Minijuegos













▲ **Entre los nueve minijuegos de «Pokémon Stadium»,** encontraremos cosas tan divertidas como una especie de "Simón" con el baile de Clefairy como meta, una peligrosa acumulación de energía eléctrica entre Pikachus y Voltorbs, y otras "rayadas" de catadura similar a lo visto en «Mario Party».



No te pierdas...

The aspect of all Pokémon:

▲ **El aspecto de todos y cada uno de los Pokémon.** Aparecen reconocibles y disfrutan de infinidad de animaciones, dado que cada ataque supone un gesto o efecto diferente. Además, hasta los más difíciles de representar, como Gastly, conservan la apariencia del cartucho de GB.



▲ **Los nueve minijuegos** que incluirá el cartucho. En ellos, además de divertirnos como si de un «Mario Party» se tratase, disfrutaremos de la **compañía de cuatro amigos,** y podremos jugar en diferentes modos que se podrán adaptar a nuestro gusto... o a nuestro aguante, porque algunas de las pruebas se las traen.



Batallas a cuatro bandas





◀ Podremos medir nuestros Pokémon con los de **tres amigos en una batalla doble.** Elige el amigo con el que aliarte, y al lío. ¡Una bomba!

Transfer Pak y Game Boy





◀ Una buena parte de las **opciones estarán dedicadas a la versión GB.** Podremos ver a Oak, y mirar cómo va la liga Pokémon.

MIRA QUÉ EFECTOS











Si por algo se caracterizará este cartucho **será por la espectacularidad imprimida a cada uno de los ataques.** La pantalla se llenará de efectos como unos **vertiginosos giros de cámara,** un cambio del fondo normal a uno de diseño psicodélico, unas impresionantes y realistas llamas que oscurecen el resto del escenario, un seísmo representado como tiene que ser: con trozos de suelo saliendo hacia el Pokémon atacado, e incluso una bella pero letal lluvia de estrellas.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Viene de serie con **Transfer Pak**, periférico con el que podremos poner a luchar los Pokémon "criados" en nuestra Game Boy.

☺ El **doblaje** al castellano de los comentarios del locutor va a ser la bomba. Además de ser muy animado, tiene una enorme variedad de frases.

☹ El hecho de **no tener una GB** y un cartucho Pokémon puede reducir las opciones del juego (ya sabes: hazte con ellos).

☹ **Echamos en falta un argumento,** una historia, un algo... Los combates son muy divertidos, pero si todo se reduce a decir "toma ya, he ganado"....

Si ▶ acabamos un combate sin bajas, además de dar un paso más hacia la ansiada medalla, ganaremos una bonita continuación.

Empieza el espectáculo









▲ Al encender la consola, **queda claro que este cartucho es Pokémon de pura cepa.** En la oscurecida pantalla comienzan a aparecer Pokémon reunidos por tipos. Primero los terrestres: Sandshrew, Nidoking, Nidoqueen... Aéreos: Pterodactyl, Zapdos, Moltres... Acuáticos como Tentacruel, Magikarp y Gyarados, y, por fin, los más simpáticos Pokémon, Pikachu, Psyduck y demás finalizan la introducción.



WARIOLAN

El nuevo WL3 mete a Wario en el interior de una caja de música y le invita a buscar 5 cajitas musicales y, de paso, a hacerse rico. Porque la cosa también irá de cofres, tesoros y monedas, aunque haya que sufrir para llenarse los bolsillos. La aventura está dividida en cuatro partes: Norte, Sur, Este y Oeste, cada una con seis fases excepto la del Este que tiene siete. El objetivo es encontrar 4 cofres y 8 monedas musicales por nivel. Un reto para valientes.

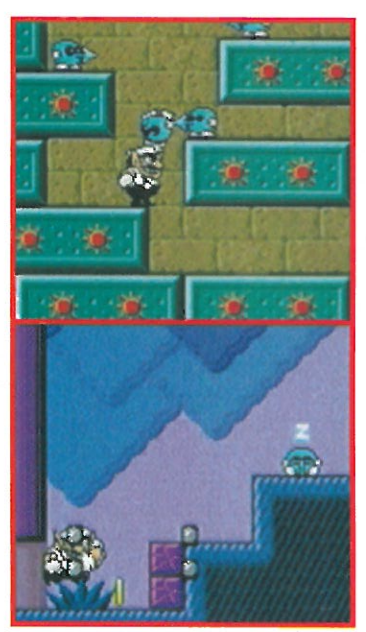
Cómo hacerse millonario

Los cofres tienen la clave. Hay que encontrar 4 en cada una de las 25 fases. Total: 100 tesoros. Junto a este preciado botín, encontraremos monedas normales (valen por 1 moneda), de colores (que valen por 10), y musicales (hay 8 en cada fase). Volviendo al tema de los cofres, dentro podemos hallar objetos y sorpresas. Uno de ellos son las 5 cajas de música. Localizarlas son el requisito para enfrentarte el enemigo final.

ND 3 El Retorno

La saga WarioLand ha sido uno de los mejores "inventos" de Nintendo. Dar protagonismo al antihéroe y rodearle de un ambiente puramente plataformero ha sido una de las ideas que mejor han funcionado en la portátil.

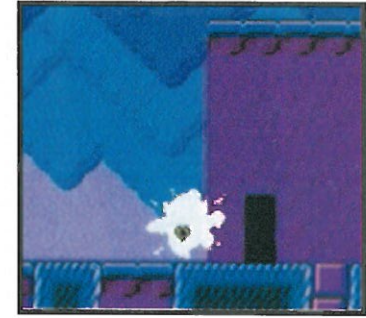
En esta edición Wario **se estrena en Game Boy Color en exclusiva,** para sacarle a la máquina todo el rendimiento posible. Pero no se ha olvidado de las consignas básicas de la saga: **transformaciones, plataformas, habilidad mental, mucha diversión y no morir nunca.** El color le da mucha variedad y riqueza a los escenarios, poniendo por las nubes el nivel de detalle. Además **la nueva aventura es la más larga de la serie** y la que más va a necesitar que tu cerebro eche un cable a tus dedos. Antes de localizar las cinco cajas de música que encierran la clave del juego, **Wario se topará con cofres, tesoros, cientos de objetos, minijuegos** (lo del golf os va a dejar impresionados) y, puestos a ser originales, cosas de noche y cosas de día. Cada elemento tiene su porqué en el mundo de Wario, cada transformación su poder y cada movimiento una razón: total, que te lo vas a pasar pipa resolviendo enigmas y descubriendo cosas nuevas. Y por si no te parece suficiente cantidad de adrenalina, anota que **habrá que pegarse con siete grandes enemigos.** ¿Preparado? Pues pon el hombro en posición Wario y ...¡a la tienda! A no, que hay que esperar un poco todavía...

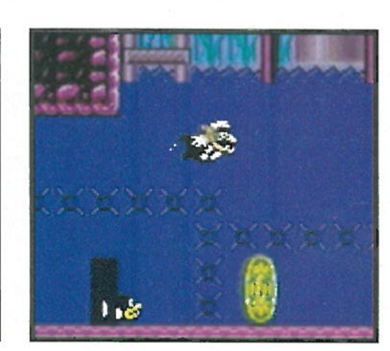


Este chico sabe moverse
Los cofres de colores tienen la clave de los movimientos de Wario. Porque nuestro amigo empieza sabiendo hacer cositas, pero no dominando la situación. En los cofres encontrará objetos que le permitirán aprender nuevas animaciones. De todas maneras, Wario puede llegar a hacer todo esto: agacharse, entrar por tuberías, nadar contra corriente, coger objetos y enemigos, supersaltos, culetazos...



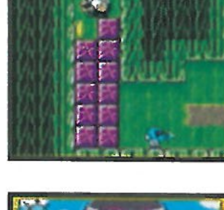
Wario no lo tiene fácil. Manos secretas detendrán su avance.

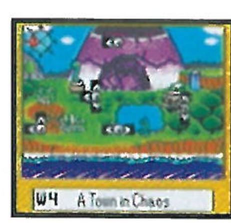




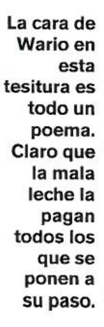


Los donuts que lanzan esas criaturas a Wario hincharán la barrigota del bigotes, y con su nuevo peso podrá destrozar piedras con suma facilidad.









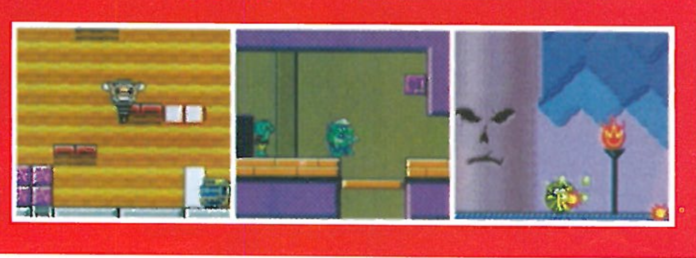


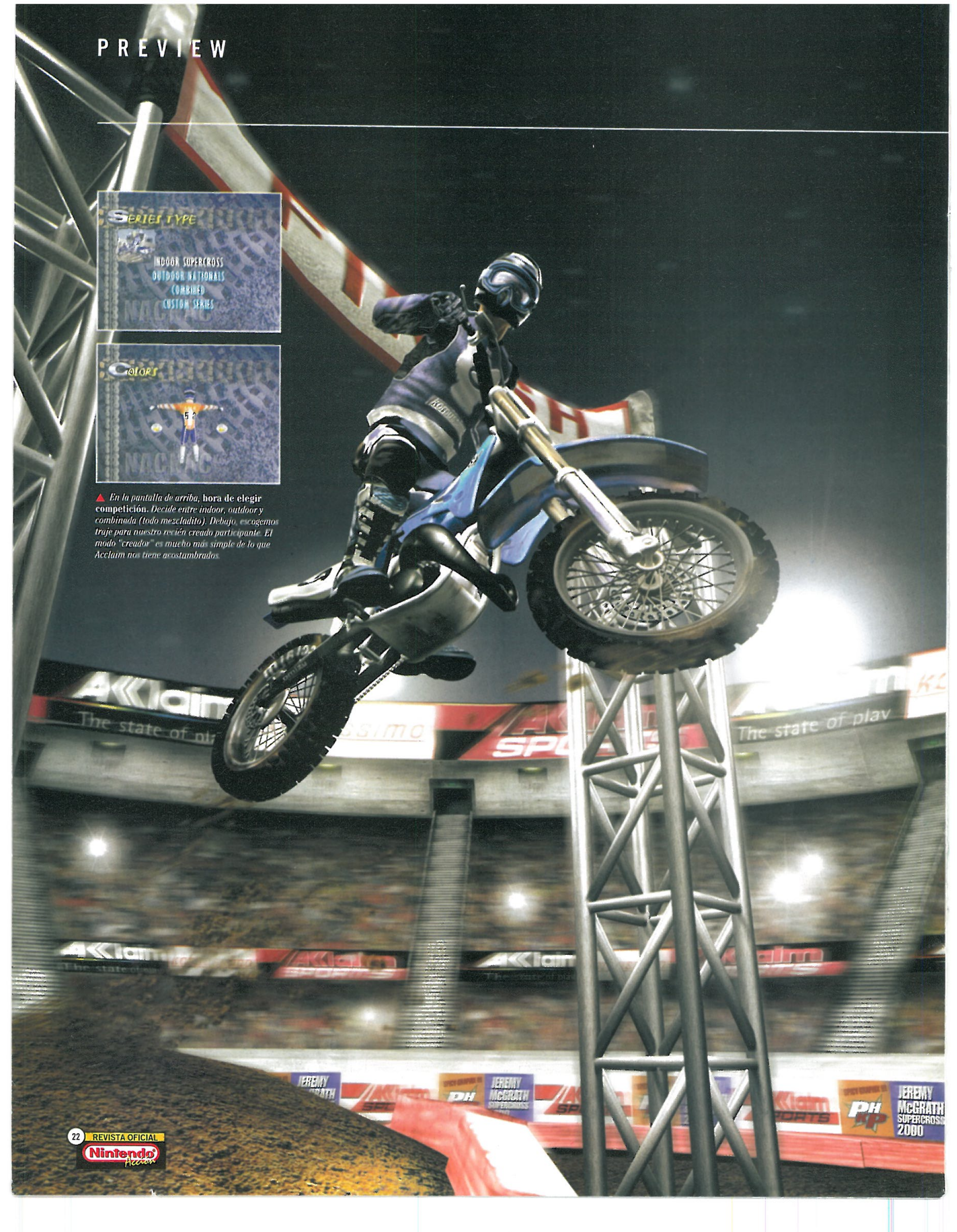
La cara de Wario en esta tesitura es todo un poema. Claro que la mala leche la pagan todos los que se ponen a su paso.

"Wariotransformer"

Continúa intacta la habilidad de Wario para transformarse en casi cualquier cosa. En WL3 hemos visto transformaciones de la entrega anterior y también nuevas. De WL2 tenemos Wario aplastado, gordo, de fuego... Y entre las nuevas, Wario eléctrico, patinador, invisible..., cada una con sus propios poderes.







▲ *En la pantalla de arriba,* **hora de elegir competición.** *Decide entre indoor, outdoor y combinada (todo mezcladito). Debajo, escogemos traje para nuestro recién creado participante. El modo "creador" es mucho más simple de lo que Acclaim nos tiene acostumbrados.*

Jeremy McGrath Supercross 2000

Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Deportivo** Lanzamiento: **Marzo-abril**

Con la moto del campeón

El duelo está servido. Acclaim también tiene listo su juego de motocross, que viene avalado por **Jeremy McGrath, siete veces campeón del mundo de la especialidad.** Será por eso que este «Supercross 2000» nos ha parecido **el cartucho más "profesional", más simulador,** de los "moteros" que vienen para Nintendo 64.

Eso se observa en cuanto se echa un ojo a los circuitos: **16 pistas diferentes,** la mitad indoor y la otra mitad exterior, que no dan opción al campo a través y el recorrido más o menos libre. Tienen nombre y categoría, porque por ahí pasa el calendario de Supercross americano.

Que participen **8 pilotos profesionales** también dice mucho del grado de realismo que se ha intentado buscar en el juego. Por aquí, salvo los expertos, no conocemos sus nombres, pero quede claro que en el juego se han respetado sus características técnicas.

El penúltimo detalle "profesional" del juego es un **control más sensible y ajustado** que el de los juegos competidores. Metidos en una dinámica de competición pura y dura, la cosa no merece menos. Hablando de la parcela técnica, el juego luce unos gráficos espectaculares, absolutamente sólidos, sin nieblas ni poppings. Las animaciones van en esa misma línea, y la banda sonora y los FX terminan por definir un **producto cañero y con buenas perspectivas.** Lo tendréis en breve comentado en la revista.



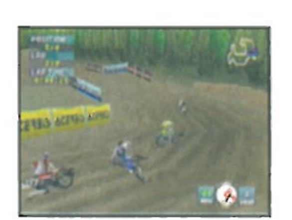
▲ *Las* **caídas** *forman parte de la competición, y el juego es bastante realista. ¡Menuda torta!*



▲ *Con esta* **vista** *podrás observar cómo está la carrera, y de paso ponerle espectacularidad al juego.*

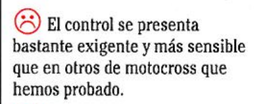


▲ *Los* **circuitos** *aparecen muy bien ambientados, con vallas publicitarias dibujando los límites.*



▲ *Las* **animaciones** *contribuyen a meternos en carrera. Prácticamente se siente cada derrapada.*

Primera impresión



☺ El grado de realismo. Pilotos profesionales, circuitos oficiales, vallas publicitarias por todas partes, un campeón...

☺ El nivel de detalle y acabado de los gráficos. Tanto los pilotos como los escenarios aparecen limpios y nítidos.

☹ El control se presenta bastante exigente y más sensible que en otros de motocross que hemos probado.

☹ El modo freestyle parece un poco soso. Tendremos que probarlo más para sacarle toda la cara salvaje, si la tiene.



El simulador de McGrath parece el más "profesional" de entre los juegos de motos que vienen.



▲ *La* **salida** *es el momento de mayor tensión, y en el juego aparece reflejado a las mil maravillas.*



▲ *La* **vista más alta** *permite seguir el desarrollo de la carrera con facilidad, aunque sin tanto realismo.*

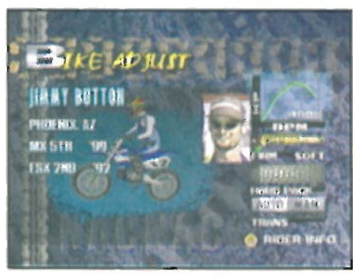
A cuatro, esto es pura competición







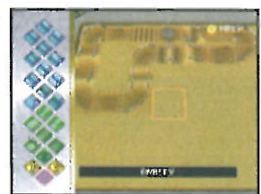
▲ **Dos, tres o cuatro mandos.** *Enchufa y prepárate para vivir emociones fuertes. Aunque sólo haya cuatro pilotos en pista, lo cierto es que se alcanza un nivel de competición magistral, bien soportado por la calidad de los gráficos y la rapidez del engine. Y ahora, que gane el mejor.*



▲ **Antes de empezar,** *podremos ajustar nuestra moto, variando tipo de rueda, cambio y curva de aceleración.*

Dibuja tu circuito







▲ **El editor de circuitos** *no podía faltar entre las opciones de este «McGrath Supercross 2000». Su manejo es bastante sencillo, aunque nos obliga a estar muy pendientes de las "piezas". Propone todo tipo de saltos, baches, charcos y curvas, aunque a priori no da tantas concesiones a la "fantasía" como el editor de «ExciteBike 64». Con todo, probarlo en solitario se vuelve a convertir en un placer absoluto.*



◀ **El modo Freestyle** *está hecho para fans de las acrobacias. Pone varios escenarios a nuestra disposición para flipar con saltos como éste.*

PREVIEW

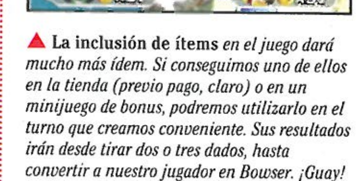
Mario Party 2

Y el rey dijo: "¡Que siga la fiesta!"

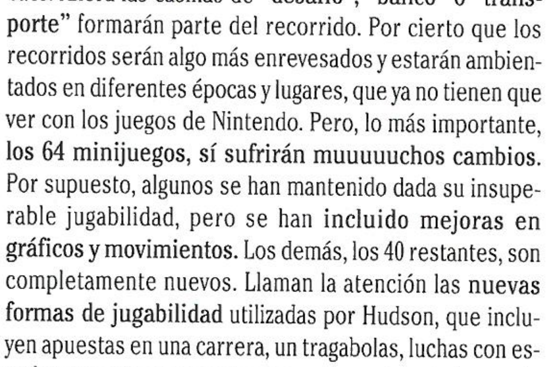
El personaje de videojuegos más popular del mundo vuelve a traerse a sus compañeros de la mano para participar en la segunda parte de «Mario Party», uno de los juegos multijugador más divertidos de Nintendo 64. Como recordaréis, la cosa consistía en ir avanzando por tableros ambientados en diferentes lugares mediante la tirada de un dado, y participar en un minijuego al finalizar cada turno, de manera que la suerte y la habilidad fuesen parejas. Y, en esta segunda entrega, tendremos que hacer exactamente lo mismo, pero con algunas pequeñas diferencias, claro. De momento, **se han aumentado los tipos de casillas** en los que podremos caer. Ahora las casillas de "**desafío**", "**banco**" o "**transporte**" formarán parte del recorrido. Por cierto que los recorridos serán algo más enrevesados y estarán ambientados en diferentes épocas y lugares, que ya no tienen que ver con los juegos de Nintendo. Pero, lo más importante, **los 64 minijuegos, sí sufrirán muuuuuchos cambios.** Por supuesto, algunos se han mantenido dada su insuperable jugabilidad, pero se han **incluido mejoras en gráficos y movimientos.** Los demás, los 40 restantes, son completamente nuevos. Llaman la atención las **nuevas formas de jugabilidad** utilizadas por Hudson, que incluyen apuestas en una carrera, un tragabolas, luchas con espadas, y mucho más que tendremos que descubrir cuando llegue el cartucho, en junio. **Y en castellano, esta vez.**

¿Para qué sirve esto?





▲ **La inclusión de ítems** *en el juego dará mucho más ídem. Si conseguimos uno de ellos en la tienda (previo pago, claro) o en un minijuego de bonus, podremos utilizarlo en el turno que creamos conveniente. Sus resultados irán desde tirar dos o tres dados, hasta convertir a nuestro jugador en Bowser. ¡Guay!*



Entre las nuevas pruebas, encontraremos cosas tan curiosas como contar las ***setas móviles*** *que aparecen en pantalla.* ▶



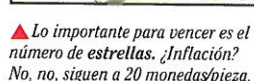




▲ *Lo importante para vencer es el número de* ***estrellas****. ¿Inflación? No, no, siguen a 20 monedas/pieza.*

▲ *Aunque ahora podremos conseguirlas de otras maneras, por ejemplo, en un* ***cubo sorpresa****.*







Primera impresión

☺ El concepto no ha cambiado, pero se han incluido tantas novedades que merece la pena probarlo aún teniendo el anterior «Mario Party».

☺ En cuanto a gráficos, desde luego está mucho más bonito. Se ve que el uso del Expansion Pak está justificado.

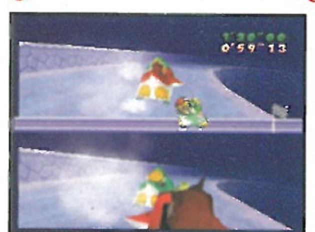
☹ Ocurre que, al ser un juego especialmente diseñado para varios jugadores, pues... eso, que si eres un lobo solitario, mejor ir pensando en otra cosa.

☹ Algunos de los nuevos minijuegos son una, por decirlo pronto y claro, copia de ideas ya inventadas. Ese tragabolas...



El ***Chance Time*** *seguirá siendo un prodigio de la injusticia jugátil, aunque el nuevo diseño de las figuras ayudará a tener "más suerte".* ▶

¿No te suenan de algo estas pantallas?







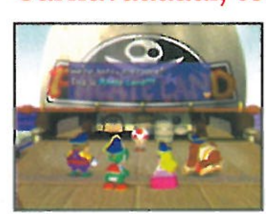


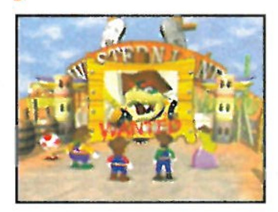




Compañía: **Nintendo-Hudson** Tipo de juego: **Tablero** Lanzamiento: **Junio**

Carnavaaaaal, te quieroooo...



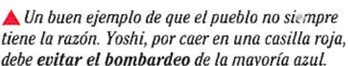


▲ **En cada escenario veremos a los personajes de Nintendo con un atuendo diferente dependiendo del escenario.** *Para ambientar la cosa en Pirate Land, veremos a Yoshi con gorro de pirata, a Luigi con sombrero de vaquero, a Mario con unas rojas calzas...*









▲ *Un buen ejemplo de que el pueblo no siempre tiene la razón. Yoshi, por caer en una casilla roja, debe* ***evitar el bombardeo*** *de la mayoría azul.*

▲ ***El "ejcondite ingré"*** *también tendrá cabida en el juego. La liga la bola con dientes, y, si ve moverse a alguien, bocado en tripa y eliminado.*



◀ ***Otro curioso minijuego.*** *Espera tu turno hasta poder presionar un detonador. Si el globo explota, ¡has perdido, Peach!*



Como podéis apreciar en esta vista general, ***los mapeados*** *de los tableros se tornarán más extensos y variados que antes.* ▶



En «Mario Party 2« nos esperan 40 nuevos minijuegos, montones de mejoras gráficas y jugables, y mucha diversión en grupo.



◀ **Pues el caso es que nos suena una barbaridad,** *de hecho, nos suena hasta haber jugado... ¡Ah!, claro. Son pruebas del anterior «Mario Party». Pero en esta próxima entrega se verán mejoradas tanto gráficamente como en control. Por ejemplo, las llamas de "Hot Rope" cambiarán de color a la vez que de velocidad, iluminando a los saltarines personajes. Las pruebas de bobsled y vagonetas serán más espectaculares... En fin, que se han ganado el puesto en «MP2».*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Titus anuncia «Blues Brothers 2000» para el verano]

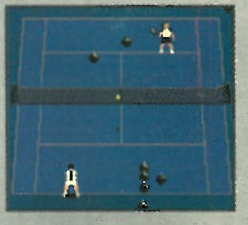
El juego está prácticamente terminado y tiene una pinta inspiradísima. Tanto es así que Virgin tiene previsto lanzarlo este verano, muy probablemente en **junio**. Basado en la película del mismo nombre, es un divertido plataformas en el que manejaremos a John y Elwood a lo largo de **cuatro amplios mundos**. Allí nos las veremos con puzzles "musicales" y situaciones de lo más original. Por otra parte, y sin dejar a Virgin, contaros que han lanzado **«Vegas Games»**, de 3DO, para Game Boy Color. Un cartucho para los amantes de los juegos de casino. Apuntad también que **«Resident Evil»** para GBC se ha retrasado un poquito más. La penúltima fecha es el 7 de julio.





[Novedades de Ubi Soft]

La primera es que **«Barça Total 2000»**, el juego que avanzamos en el número anterior, estará listo en Game Boy Color en **mayo**. Se trata de un simulador en el que disfrutaremos de las mejores habilidades de los jugadores del Barcelona. Incluso podremos emular a Van Gaal y hacer una alineación a medida. Y si no sale bien, hasta el público nos silbará.

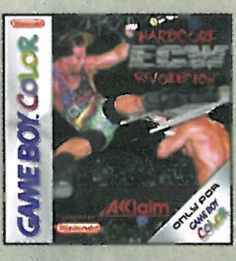




La segunda es otra de deportes, también para Game Boy Color. Sale **«All Star Tennis 2000»**. Su carta de presentación: 3 modos de juego, 8 pistas diferentes, 12 jugadores profesionales y la variedad de movimientos que ya disfrutamos en la entrega 99. Estará listo a finales de **marzo**, y su precio será **5.995 pesetas**.

[Más Game Boy Color de la mano de Acclaim]

Acclaim acaba de lanzar **«ECW Hardcore Revolution»**, versión del juego de N64, para la portátil. Su precio es de **5.990** ptas. En su plan de lanzamientos figuran además dos juegos de próxima aparición: **«Jeremy McGrath Supercross 2000»**, también versión del título de 64 bits, y **«Soccer Manager»**, ¡un manager de fútbol para Game Boy! Ambos estarán listos en abril. Os informamos además de que gracias al acuerdo que han firmado **Acclaim y Midas Interactive**, pronto tendremos por aquí **«Mary King's Riding Star»**, un simulador hípico en el que no sólo tendremos que conseguir vencer en todas las competiciones de caballos, sino que además nos exigirá una buena gestión de las cuadras y el cuidado que merecen los animales. Anotad también que entre los juegos futuros aparecen **«Turok 3»** y **«Re-Volt»** nada menos.



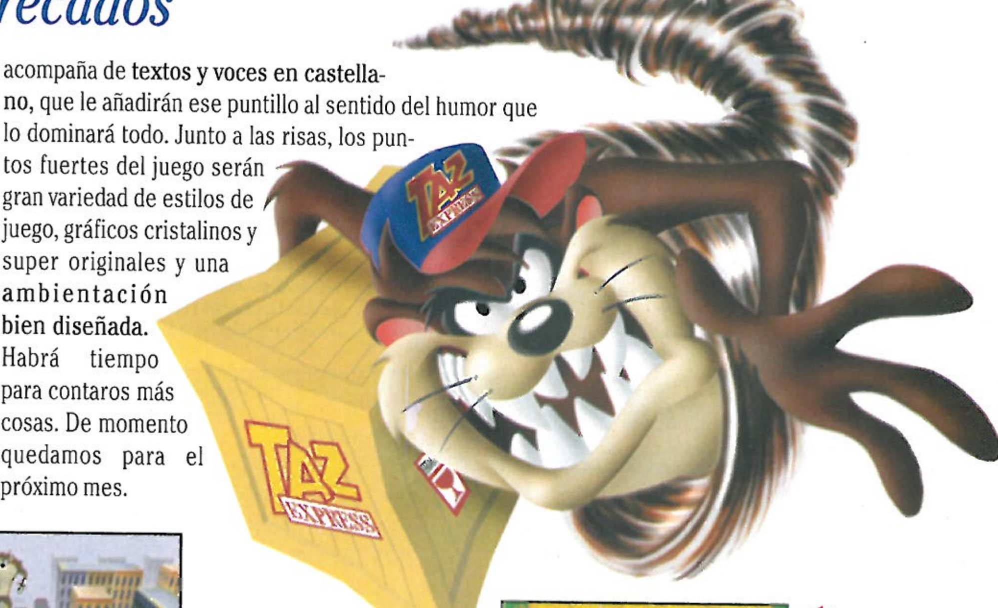
Taz Express

Compañía: **Infogrames-Zed Two** Tipo de juego: **Acción-Puzzle** Lanzamiento: **Mayo**

El chico de los recados

La señora Taz está harta de ver a su marido rondando por la casa sin hacer nada, y ha decidido que necesita un trabajo. Dicho y hecho: **Taz debe llevar un paquete marca ACME a un dirección que... le suena...** Con esta base, la gente de Zed Two (Wetrix) ha construido **un imaginativo arcade de acción 3D en el que las habilidades de Taz y la belleza de los escenarios** se llevan todo el protagonismo.

Infogrames tiene pensado lanzar «Taz Express» a lo largo de mayo (aunque quizá se retrase hasta después del verano, aún no podemos asegurarlo). Será en un cartucho de 96 megas que Zed Two ha conseguido estirar (una heroicidad) para incluir **5 enormes mundos, 30 niveles** de nada, más stages secretos y minijuegos. La proeza se acompaña de **textos y voces en castellano**, que le añadirán ese puntillo al sentido del humor que lo dominará todo. Junto a las risas, los puntos fuertes del juego serán gran variedad de estilos de juego, gráficos cristalinos y super originales y una **ambientación bien diseñada.** Habrá tiempo para contaros más cosas. De momento quedamos para el próximo mes.





▲**El nivel gráfico** *alcanzado por el juego será uno de sus puntos fuertes. Qué nitidez.*



▲*Taz podrá soltar* **el paquete** *y moverse con total libertad por la zona.*

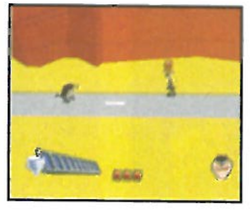
Zed Two ha diseñado un juego a la medida de Taz.



◀**Por esa puerta** *se accede a nuevos niveles. Allá donde estuviéramos, todo está OK.*



▲*Tendremos que usar* **ítems** *dispuestos en el escenario.*



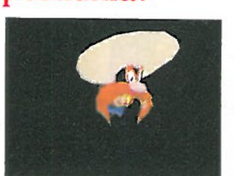
▲*En esta* **minifase**, *Taz tendrá que alcanzar al Coyote.*



▲**La variedad** *de escenarios da forma a «Taz Express».*

¿Serán tu peor pesadilla?

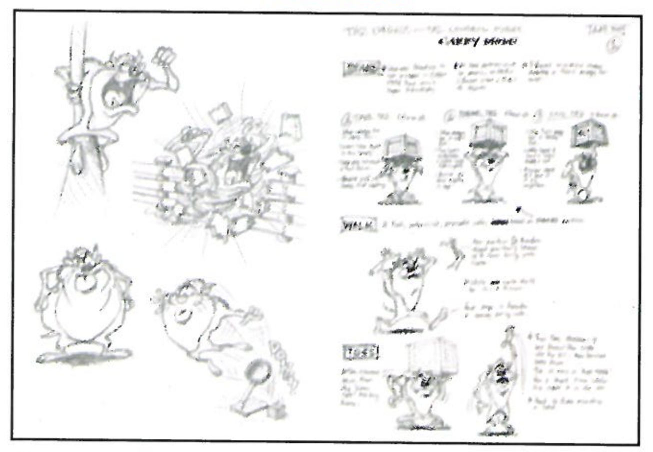






▲**Durante el juego podremos encontrarnos a otros personajes de la casa,** *como Yosemite Sam, Wile E. Coyote, Marvin el Marciano, la señora Taz y otros colegas que o bien nos desafiarán a cumplir ciertos retos, o bien nos ayudarán a resolverlos.*

Cositas sobre el desarrollo



▲**Según Zed Two,** *cuyos bocetos previos al juego tenéis aquí, Taz ha necesitado 570 polígonos para vivir. Nos dicen también que hay entre 40.000 y 50.000 polígonos dando forma a cada nivel, y que el juego corre a 25 frames por segundo, que no está nada mal.*





◀**Con el remolino,** *Taz es capaz de destruir escenarios enteros, o de cargarse a molestos enemigos.*

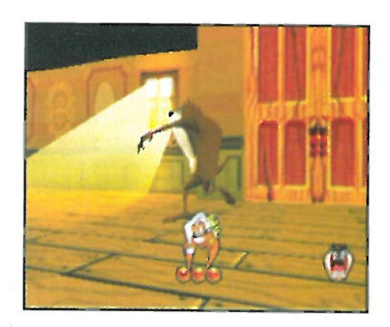
Primera impresión

☺ El soberbio aspecto gráfico. Por la nitidez y claridad, se sale de lo normal en Nintendo 64.

☺ Voces y textos en castellano. Lo segundo se esperaba, lo primero hay que aplaudirlo.

☹ Por lo que hemos visto, el juego no parece muy fácil. Habrá que ponerle más cerebro.

☹ Que aún no esté claro cuándo llegará: en mayo, en junio, en septiembre...



24 Horas de Le Mans

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Conducción** Lanzamiento: **Mayo**

En el legendario trazado de Le Mans



Tiene una pinta muy «V-Rally», pero mejor, este «24 Horas...» que de momento pone en cartel nada menos que **10 coches** que han participado oficialmente en esta competición. Hablamos de vehículos tan poderosos como el BMW V12 LMR, Toyota GT-One y Audi R8R, que junto a otras monturas competirán hasta en **21 circuitos, divididos en 10 para el modo arcade, otros tantos para el campeonato, y el legendario trazado de las 24 horas de Le Mans disponible en el modo del mismo nombre.** Tiene pinta V-Rally pero más bonito. Vemos hasta **3 coches simultáneamente en pantalla,** veinte competidores en la misma carrera y un diseño en alta resolución para cada uno de los autos. Las **condiciones de juego serán muy realistas,** con boxes, un garaje donde configurar el vehículo y una climatología impredecible. Completad el primer vistazo echando un ídem a estas prometedoras pantallas.







▲**Estos boxes** *tienen un aspecto gráfico absolutamente sorprendente.*

▲**Las condiciones** *meteorológicas cambiarán sobre la marcha.*

▲**Los fondos** *ofrecen una calidad visual increíble, y son muy variados.*

Infogrames ha creado por fin el juego de coches capaz de superar a «V-Rally».







Primera impresión

☺ Todo está a su favor. Desde un imponente aspecto gráfico al apartado de las licencias, pasando por el diseño de los coches, en alta resolución y bien coloreados.

☹ Que sólo haya 10 coches. Nos encantaría tener muchas más monturas a nuestra disposición. ¿Qué tal todas las que han pasado por este legendario torneo?

Speedy Gonzales

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Mayo**

¡Arriba, arriba, ándale, ándale!

El ratón más rápido del mundo acepta el reto de Game Boy Color de la mano de **Sunsoft (aquí lo lanzará Infogrames).** El **reto es correr como nunca,** más que en los dibujos animados que protagonizaba este simpático roedor, para rescatar con vida a la tropa ratonil que ha sido secuestrada. Por el camino **iremos recogiendo queso** del bueno, al tiempo que sorteamos obstáculos y enemigos. Lo habéis adivinado: va de saltos y plataformas. Pero, ¿a que nunca habéis dado tantos saltos a semejante velocidad? Además, **Speedy podrá utilizar diferentes vehículos,** como la lancha fueraborda que veis en la pantalla de abajo. Otra cosa es que el despliegue gráfico os deje concentraros como merece el asunto. Porque a decir verdad **el juego es brillante, tiene mucho colorido y gusto por el detalle.**



El juego ▶ presenta seis mundos *cada uno con tres niveles. En casi todos hay una buena mezcla entre velocidad y habilidad.*

Primera impresión

☺ Los gráficos rayan a un gran nivel. Prometen un juego brillante y muy variado.

☺ Nosotros lo hemos jugado y el scroll es espectacularmente rápido. Eso significa dinamismo y mucha vivacidad.

☹ Que a veces todo va demasiado rápido, y al final siempre hay un obstáculo con el que nos damos de bruces.

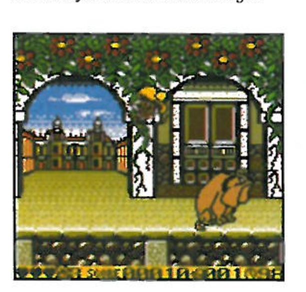
☹ Que haya muchos chavales que no recuerden a este personaje. ¿O si os acordáis?



▲**Ay, el queso.** *La aventura está plagada de este manjar. Y Speedy no deberá dejar ni un trozo sin recoger.*



▲**El scroll** *es rapidísimo y nos "invita" a ir a toda pastilla. Hará falta mucha concentración para jugar.*



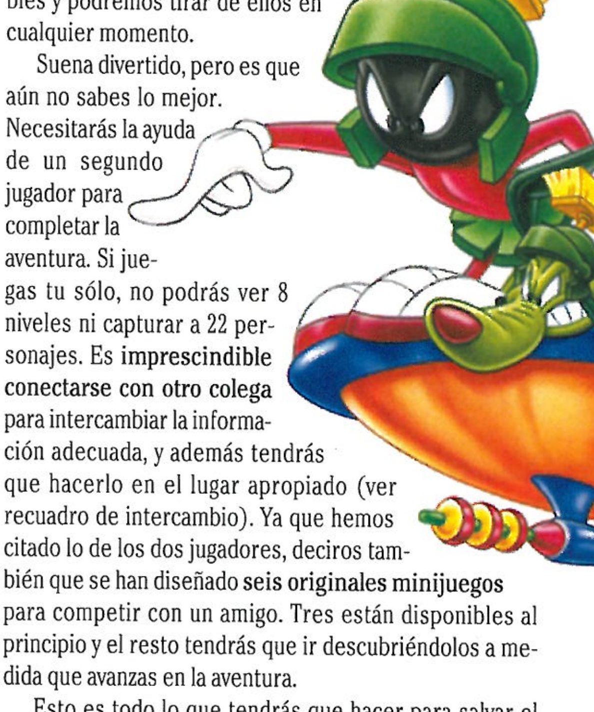
▲**A la vista está la calidad** *gráfica que lucirá el cartucho de Sunsoft. Muy bueno y muy variado.*



▲**Montados en el fueraborda** *nos las veremos para esquivar los peces que saldrán del agua a por nosotros.*

Looney Tunes Collector: Martia

La gran aventura de los Tunes



Los dibus de la Warner vuelven al ataque con una impecable aventura diseñada al estilo de los juegos de moda. Como nos explicó uno de los productores, Benoit Auguin, *"Martian Alert tiene las características de los cartuchos de más éxito en Game Boy: acción, aventura, RPG y colección. Como Pokémon..."*. Como carta de presentación es perfecto para intuir que el juego se ha planteado a lo grande. Y a medida que Benoit nos contaba más detalles sobre la aventura, más claramente veíamos que su intención no era hacer un simple juego. Hablamos de detalles como que **ya estuviera previsto editar una segunda entrega hacia octubre**, y que **ambas estuvieran interconectadas de manera que una nos descubriera secretos y personajes de la otra.**

En «Martian Alert» **debemos reunir los poderes y habilidades de 47 personajes de la Warner** para desbaratar los planes de Marvin el marciano, que son destruir la Tierra. **La misión consiste en localizar las 10 partes del superarma destructora** antes de que lo haga él. La búsqueda nos llevará por **20 escenarios diferentes**, que destacarán sobre todo por el sorprendente uso del color. Bien, ¿y cómo identificaremos a los Tunes apropiados entre todos los enemigos? Se presentarán con una parrafada amenazante, **en castellano** eso sí, y nos exigirán una demostración de alguno de nuestros poderes. Vencidos, pasarán a la nómina de seleccionables y podremos tirar de ellos en cualquier momento.

Suena divertido, pero es que aún no sabes lo mejor. Necesitarás la ayuda de un segundo jugador para completar la aventura. Si juegas tu sólo, no podrás ver 8 niveles ni capturar a 22 personajes. Es **imprescindible conectarse con otro colega** para intercambiar la información adecuada, y además tendrás que hacerlo en el lugar apropiado (ver recuadro de intercambio). Ya que hemos citado lo de los dos jugadores, deciros también que se han diseñado **seis originales minijuegos** para competir con un amigo. Tres están disponibles al principio y el resto tendrás que ir descubriéndolos a medida que avanzas en la aventura.

Esto es todo lo que tendrás que hacer para salvar el mundo. Fácil, ¿no?





▲ **El uso del color** *es simplemente magistral. La resolución de los escenarios lo convierte en uno de los cartuchos más bonitos de Game Boy Color.*



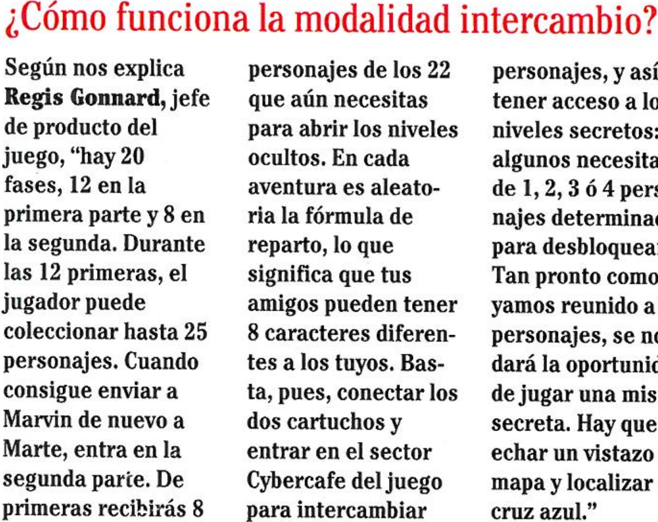




▲ **El mapeado está cuajado de ítems**, *que son diferentes para cada personaje.*



▲ **En la intro,** *Marvin el marciano amenaza con destruir la Tierra en perfecto castellano.*



¿Cómo funciona la modalidad intercambio?

Según nos explica Regis Gonnard, jefe de producto del juego, "hay 20 fases, 12 en la primera parte y 8 en la segunda. Durante las 12 primeras, el jugador puede coleccionar hasta 25 personajes. Cuando consigue enviar a Marvin de nuevo a Marte, entra en la segunda parte. De primeras recibirás 8 personajes de los 22 que aún necesitas para abrir los niveles ocultos. En cada aventura es aleatoria la fórmula de reparto, lo que significa que tus amigos pueden tener 8 caracteres diferentes a los tuyos. Basta, pues, conectar los dos cartuchos y entrar en el sector Cybercafe del juego para intercambiar personajes, y así tener acceso a los 8 niveles secretos: algunos necesitarán de 1, 2, 3 ó 4 personajes determinados para desbloquearlos. Tan pronto como hayamos reunido a los personajes, se nos dará la oportunidad de jugar una misión secreta. Hay que echar un vistazo al mapa y localizar una cruz azul."



Primera impresión

☺ El aspecto gráfico: impactante. Buen trabajo de ambientación, coloreado, detalle en los personajes. La jugabilidad está muy bien tirada. No cansa, no aburre.

☺ La idea de "coleccionar" 47 tunes es muy buena. Y mejor aún lo de comunicar dos GBC para acceder a los 8 niveles que no podrás terminar jugando en solitario.

☹ Que los personajes Looney Tunes limiten la edad del jugador. Sería una pena, porque esta aventura es inteligente como pocas y necesita de tipos habilidosos y con experiencia.

☹ Que nos obsesione la idea de coleccionar y no caigamos en que el juego tiene su miga. Y una pregunta, ¿se podría terminar utilizando a un sólo personaje?

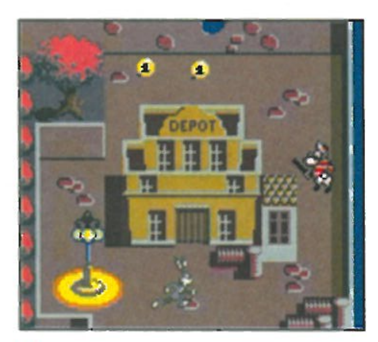


n Alert

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Acción-Aventura** Lanzamiento: **Abril**

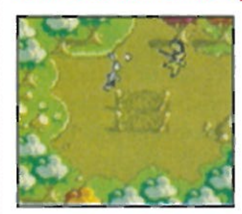


▲**Esa vida extra** *nos va a venir bien, porque con un par de toques somos cazadores muertos.*



▲**A lo largo de los 20 niveles del juego,** *la decoración va cambiando bastante. Atravesamos bosques, ciudades, lagos, desiertos...*

Coleccionando, que te hará falta

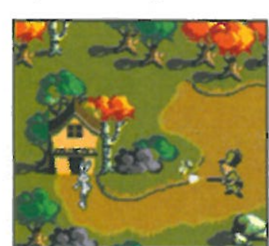


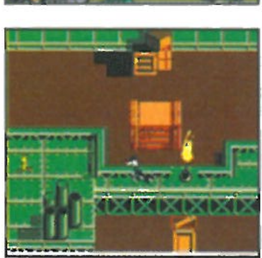


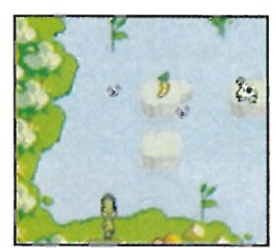


◀**Es una de las claves del juego.** *Hay que "convencer" a 47 amigos de la Warner para que nos ayuden con la misión. Por ejemplo, Elmer se "une" a nosotros si Bugs le golpea tres veces en la cabeza. Pero cada personaje tiene una táctica diferente. Y una habilidad, por supuesto, porque de eso se trata, de combinar las diferentes características de cada Toon. Cuando estén de tu lado, podrás intercambiarlos en el acto.*

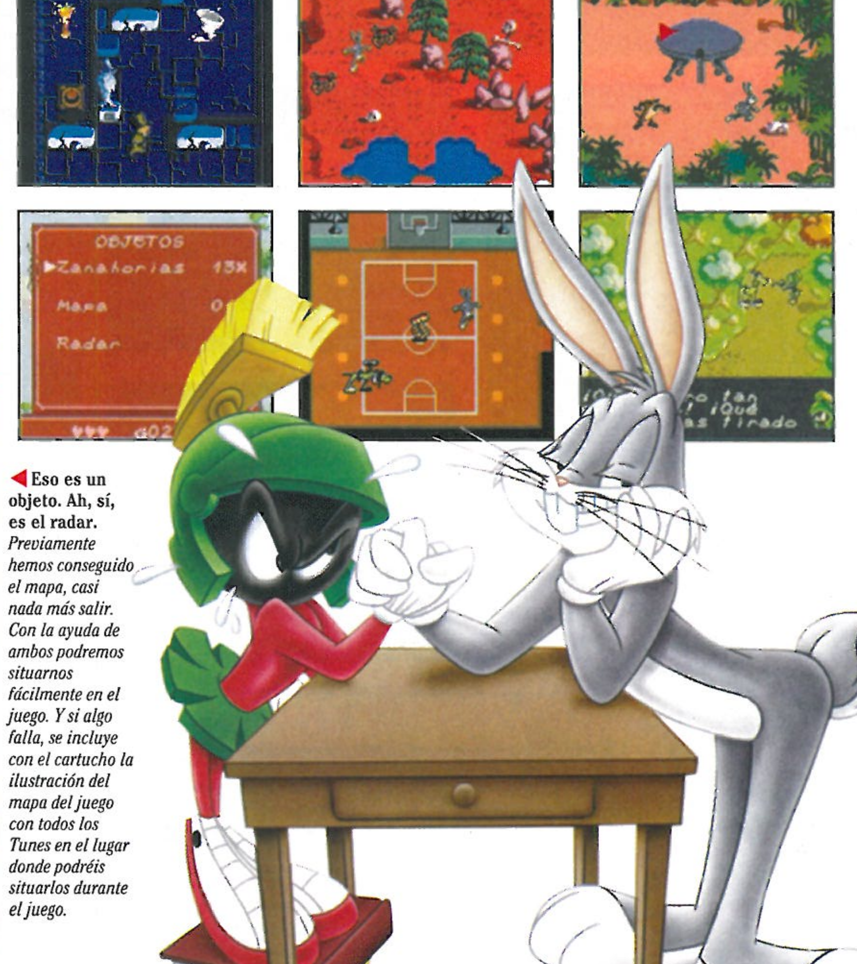
«Martian Alert» es el juego más ambicioso de los Looney Tunes, una aventura diseñada a lo grande con características de los cartuchos de más éxito.











◀**Eso es un objeto. Ah, sí, es el radar.** *Previamente hemos conseguido el mapa, casi nada más salir. Con la ayuda de ambos podremos situarnos fácilmente en el juego. Y si algo falla, se incluye con el cartucho la ilustración del mapa del juego con todos los Tunes en el lugar donde podréis situarlos durante el juego.*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Capcom da un mordisco con «Dino Crisis» en Game Boy Color]

El proyecto acaba de ponerse en marcha y es probable que no esté listo hasta finales de este año. Eso ha afirmado la gente de **M4**, que se está encargando de la conversión del juego de Capcom, y en cuya nómina figuran «Tasmanian Devil» o «Jeremy McGrath». **«Dino Crisis» es un "survival horror"** de los que molan, muy del estilo «Resident Evil» sólo que **con dinosaurios en lugar de zombies.** Parece que llegará a Game Boy Color sobre una vista cenital, más parecida a la de Tasmanian que a la de Resident, y de lo que no hay duda es de que será exclusiva para Color.

[Mucho más Pokémon]

El fenómeno no ha hecho más que empezar. Como habéis visto, será este año cuando se desborde estilo fiebre nipona, entre otras cosas porque vamos a recibir un alud de lanzamientos. Los dos últimos que hemos conocido son **«Pokémon Attack»** y **«Pokémon Card Game»**, ambos para la portátil. Del primero poco os podemos decir, excepto que estará disponible en **agosto** y que seguro que os atrapa tanto o más que sus hermanos. Por su parte, el Card Game no saldrá hasta **diciembre**, y lo que sabemos es que estará basado en el famoso **juego de cartas de Wizards of the Coast** (que ya se vende en España).

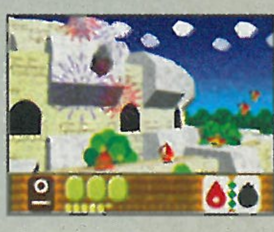




[«Kirby 64» pronto verá la luz]

Kirby está vivo. Pudimos comprobarlo durante el viaje a Nintendo América. Vivo y coleando. Hasta fecha tiene y todo. **Saldrá en agosto,** nos ha dicho Nintendo España. El nombre provisional es «Kirby 64». Tendrá **256 megas,** y es un **plataformas de 2 1/2** dimensiones, y escenarios muy estilo «Yoshi's Story». Ya sabéis que Kirby tiene el increíble poder de absorber a los enemigos y adquirir sus ataques. Además, el orondo disfrutará de nuevos movimientos y animaciones (volar, nadar, rebotar) que Hal Laboratories está diseñando con mimo, para que lo mejor de su Kirby acabe siendo la jugabilidad.





[Rare desarrolla su "propio" Zelda]

Como os avanzamos en el número anterior, en El Telegrama, se confirma que Rare tiene en marcha un nuevo proyecto cuyo nombre parece ser **«Dino Planet»**. Según fuentes cercanas a la compañía, el juego será una **mezcla de acción y aventura,** muy del tipo Zelda y, se supone, con dinosaurios en papeles estelares. Esta noticia acaba así con los rumores que afirmaban que RARE trabajaba en un nuevo proyecto de Disney (no, nos referimos a «Mickey's Racing», ese título sigue adelante y podría ver la luz estas navidades). En cuanto tengamos nuevas noticias, aquí las podréis leer.

Tarzan

Compañía: **Disney-Activision** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Abril**

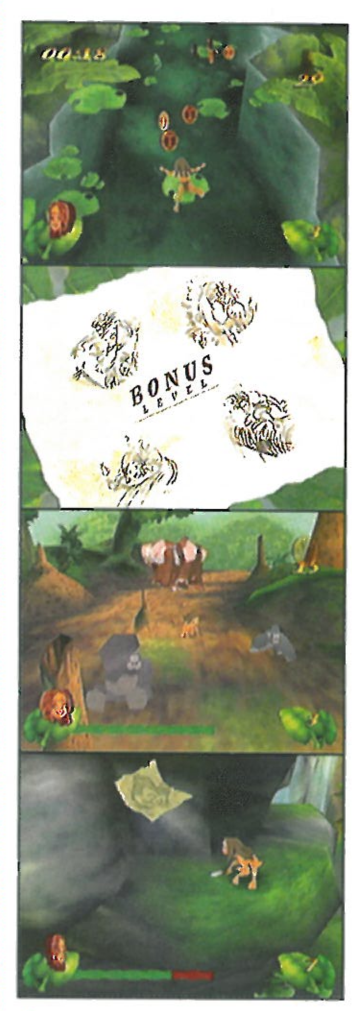
Vamos allá otra vez... jem... ¡AAAIIAAAIIAAA!

Cof..cof... Bueno, a lo que íbamos. El nuevo título de Disney, después de su exitoso paso por GBC, está a pocas semanas de llegar a Europa para Nintendo 64. Con él vendrán unos **gráficos poligonales de lo más alucinante y definido** que hemos visto últimamente. Aparte de la claridad gráfica, los movimientos, el otro punto importante en la mayoría de los juegos Disney, también auparán a «Tarzan» al nivel de las mejores animaciones vistas en la consola. Pero no todo será un buen nivel técnico. Basándose en la película, y al igual que en GBC, el **argumento nos llevará a controlar un pequeñuelo Tarzán en las primeras fases** para, más tarde, movernos por otros **fantásticos escenarios ambientados en la jungla**, con un Tarzán hecho y derecho (bueno, no tan derecho, irá un pelín encorvado). Nuestro salvaje amigo **podrá ejecutar una gran variedad de movimientos**, entre los que destacarán el realista balanceo en las lianas, y un alucinante **"surf" por las ramas de los árboles.** Por último, también disfrutaremos de cuatro minijuegos incluidos como fases de bonus. La famosa estampida, un descenso río abajo... Y todo con la banda sonora de la película.



▲ **El uso de semi-3D** *permitirá efectos tan bellos como la caída de agua que veis aquí arriba.*

Ese mono...



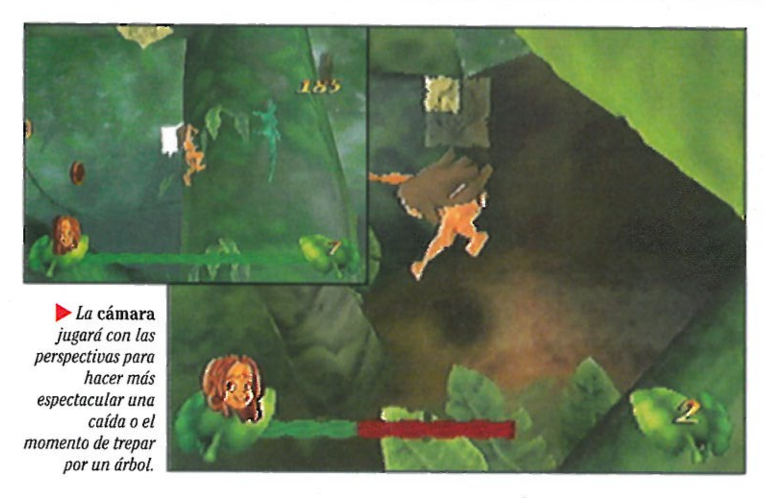
▲ **En sus andanzas por los decorados,** *Tarzán encontrará papelitos con el careto de un mono. Si consigues los cuatro que habitan en la fase, pasarás a una de las cuatro fases de bonus, espectaculares y jugables al máximo.*

Yo Tarzan, tú Jane, y ése, Terk





◀ **Al llegar a ciertos niveles del juego pasaremos a controlar a Terk o a Jane.** *Ambos disfrutarán de movimientos y decorados exclusivos.*



▶ *La* **cámara** *jugará con las perspectivas para hacer más espectacular una caída o el momento de trepar por un árbol.*





▶ **La sombrilla de Jane** *indica el final del nivel. Asegúrate de conseguir antes el máximo de ítems.*

¡Que se me sube a la chepa!





▲ **Aunque suene raro, deberás subirte a ciertos animales para saltar más alto.** *Por alguna extraña razón, el lomo de un elefante africano o un impala, harán que el pequeño Tarzán rebote como en una cama elástica. Esto le permitirá conseguir la carretada de ítems que esperan suspendidos en el aire, sobre el recorrido que realizan estos animalazos.*

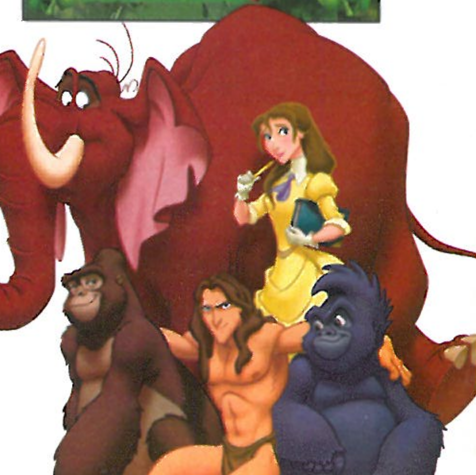
Primera impresión

☺ El ambiente de jungla está muy conseguido gracias a la casi continua aparición de animalejos cruzando la pantalla.

☺ El sonido incluye la música de la película, además de un montón de voces digitalizadas del doblaje original.

☹ La cámara, a pesar de intentar mostrar las mejores perspectivas, suele estar a demasiada distancia del protagonista.

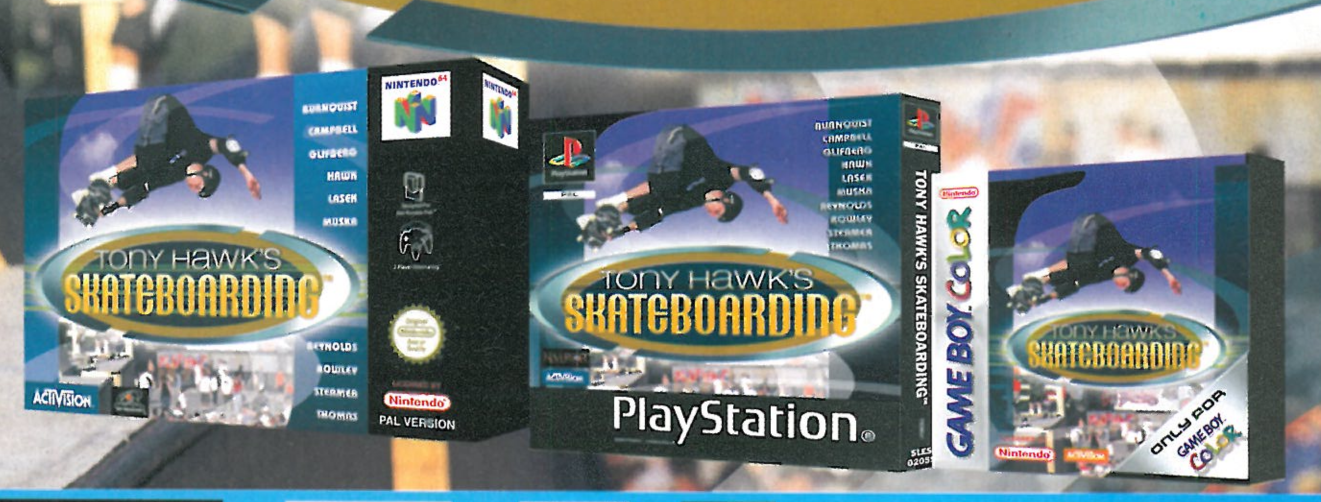
☹ Esperemos que al menos se subtitulen las voces en la versión final.



KICKFLIP...

...PARA NINTENDO 64, GAME BOY COLOR Y PLAYSTATION.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™



NEVERSOFT









ACTIVISION

PROEIN
www.proein.com

Proein s.l. Av. de Burgos, 16 1º 28036 Madrid - Tel.: 91 384 68 80 - Fax.: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
Tony Hawk's Pro Skater y Pro Skater son marcas de Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk es una marca de Tony Hawk. Licenciado para Sony Computer Entertainment America y para usar con los juegos para PlayStation. PlayStation y los logotipos PlayStation son marcas registradas para Sony Computer Entertainment Inc. Licenciado para Nintendo®. Nintendo, la aprobación oficial, Nintendo® 64 y el 3-D "N" logotipo son marcas de Nintendo de America Inc. © 1997 Nintendo de America Inc. Todos los derechos reservados.

Ridge Racer 64

Me gusta **conducir**

En las opciones podemos configurar la forma de conducir. Hay tres estilos de pilotaje (Classic, Revolution y RR64) y dos de colisiones (detención en seco o pérdida progresiva de velocidad). Además podemos modificar el color del vehículo que vayamos a pilotar.

NINTENDO 64
NINTENDO-NST
ARCADE DE CONDUCCIÓN
128 MEGAS
20 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



Partiendo de las dos primeras entregas de la saga de Namco, Nintendo Software Technology nos ofrece el primer Ridge Racer para nuestra consola. Un título sagrado que llega **cargado de mejoras (especialmente a nivel gráfico)** y con alternativas suficientes como para satisfacer a los mejores conductores de Nintendo 64.

Sensaciones a toda velocidad

Si eres de los que te gusta hurgar en las opciones, hurga. Porque este apartado esconde detalles tan efectivos como la **posibilidad de elegir el estilo de conducir,** según te bases en los primeros RR o en la versión de 64 bits. A continuación puedes echar un ojo al **garaje,** donde los coches (cuatro al principio) aparecen pulcros y muy bien detallados (todo esto sin Expansion). Una vez formada la **primera impresión, que es muy grata,** prueba una carrera. **El coche aparece sólido, pero los circuitos ganan en contundencia.** El diseño es radiante, los trazados están bien tirados y los efectos de luz terminan de impresionar.

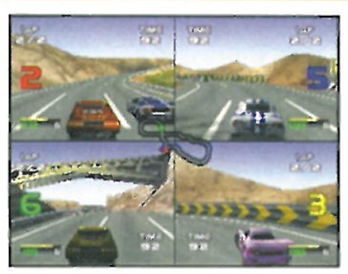
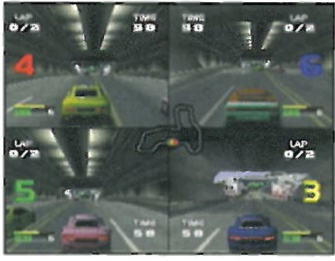
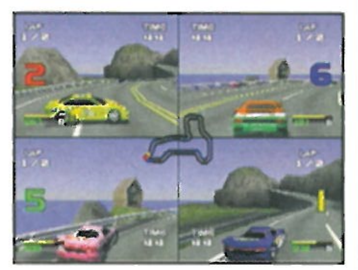
Lo que más nos ha asustado ha sido el control, un poco duro aunque pasable: nos hemos hecho el primer stage en un abrir y cerrar de ojos. ¿Será así de fácil lo que nos queda? Y lo que nos queda son 17 pistas más algunas sorpresas en forma de circuitos extra (difíciles). Además, a mitad de partida se nos invita a circular por los mismos stages, sólo que en **modo espejo.** Una nueva experiencia. Y no, no son tan fáciles. O vemos doble o comienza a haber más curvas, y mucho más cerradas. Advertencia: ojo con los laterales. No se tocan, no se circula. Cualquier contacto puede suponer que te adelante tu coche rival (el pesado que no deja de cerrarte el paso) o que te quedes el último. Hay que hilar fino. Pero no es fácil cuando la **sensación de velocidad es vertiginosa** y el freno no da abasto. Es lo que se pretende, **que te diviertas, pero que te dure.** Y a fe que lo consigue.

De noche no se ve "ná"



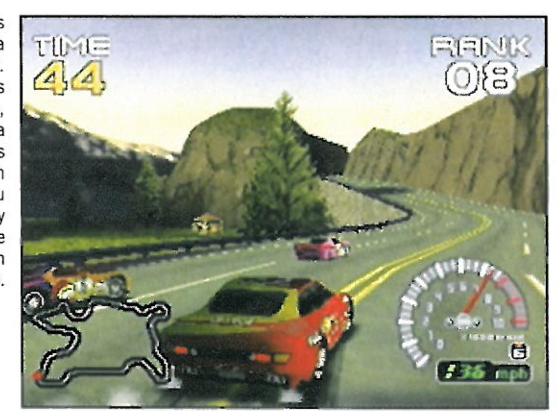
Está bien conseguida la sensación de conducir por la noche. El efecto de las luces mola, pero no se ve nada. **En los circuitos nocturnos hay que mantener la concentración y aguzar la vista** más que nunca. Lo mismo para cuando pasemos por debajo de los innumerables túneles.

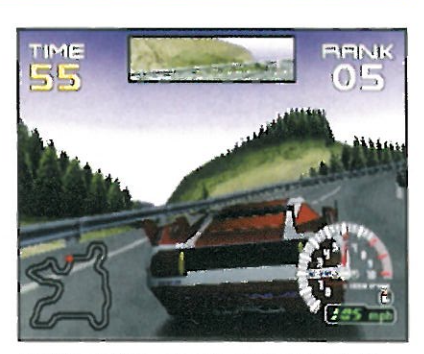
Multijugador sólo para nosotros

La **opción multijugador es exclusiva para esta versión.** Busca unos amigos y elige entre **Battle Mode** (una carrera en un circuito), **Stage Mode** (gana el que mejor lo haga en tres circuitos) y **Team Mode** (por equipos). Os divertiréis de lo lindo, aunque por el camino se pierdan velocidad y rugido de los motores.

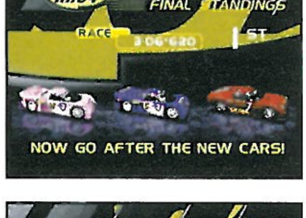
El juego es asombroso a nivel gráfico. Los escenarios son muy sólidos, popping y niebla son palabras que no entran en su vocabulario, y los juegos de luces dejan maravillado.

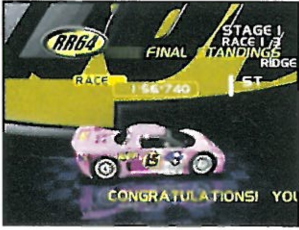


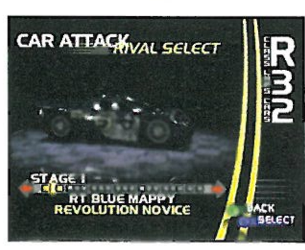


La vista subjetiva es la más espectacular de las tres disponibles. Por supuesto es la que ofrece mayor sensación de velocidad.

Car Attack







Aparece cuando superamos cada stage, y da la oportunidad de conseguir tres nuevos coches por nivel. Lo único que hay que hacer es **correr contra el auto que queramos conseguir,** y ganarle. Se añadirán a tu garaje.

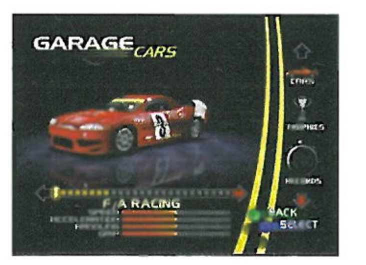
Esta versión se basa en las dos primeras entregas de Namco, aunque desde luego gráficamente queda muy por encima.





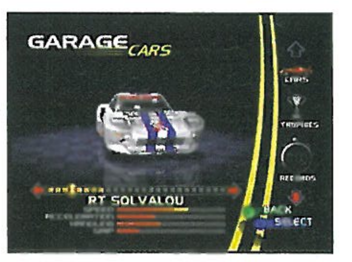
Este desvío es la diferencia entre un circuito y el anterior. Aquí se abre a la derecha, y en el pasado se abría a la izquierda. Bien, esto, la diferencia, por supuesto, es todo lo que viene detrás.



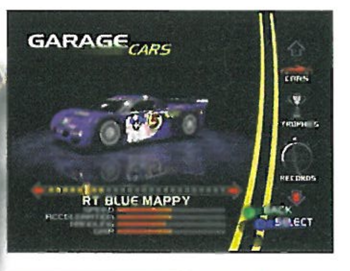


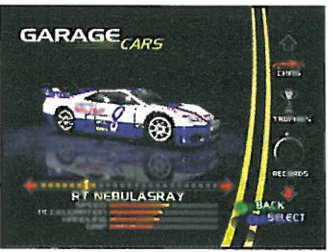






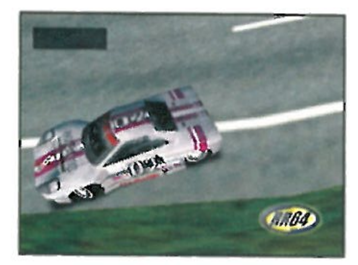






El garaje puede alcanzar los 25 coches. Cada modelo tiene sus características y su nivel de pericia. En cualquier caso, todos, ya veis, lucen un look impresionante.



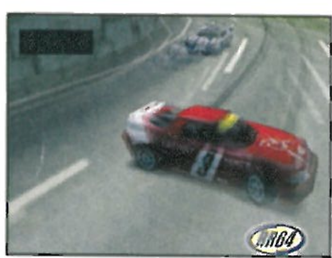


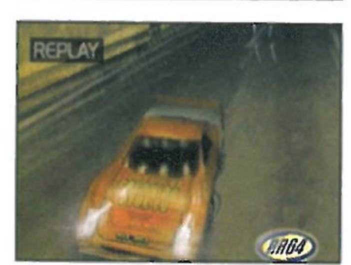












Las repeticiones se disfrutan más que la carrera. Se ven relajadamente y aderezadas con unos efectos de velocidad que quitan el hipo. Recomendamos echar un ojo.

Técnicas de derrapaje





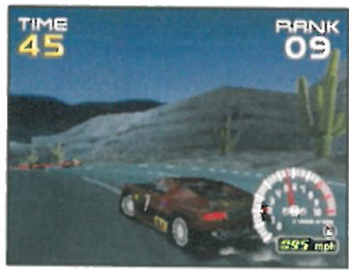


Parece que todos los coches de RR 64 tienen tracción trasera, porque derrapan a la mínima. Por eso, una de las claves para dominar el juego es aprender esta técnica. Por ejemplo en el estilo de conducción Classic, basta con **pulsar suavemente el freno a la entrada de la curva y seguidamente acelerador** para batir records (y romper corazones).

En todas las carreras hay un coche con una inteligencia artificial diferente al resto. Será como tu enemigo a lo largo de la carrera, el auto que más te fastidiará. Ocúpate de él y no muestres compasión...







El exigente control es el contrapunto al nivel de detalle de los coches.



Hay un túnel en todos los circuitos. Un lugar inmejorable para darse contra la pared.

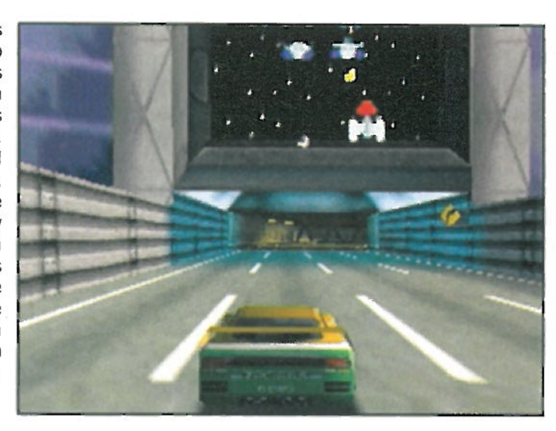


Si no te mola el rosa, ya sabes que se puede cambiar el color al principio del juego.



Procura no golpear a los rivales, aunque se crucen toda la pista para impedir que les adelantes.

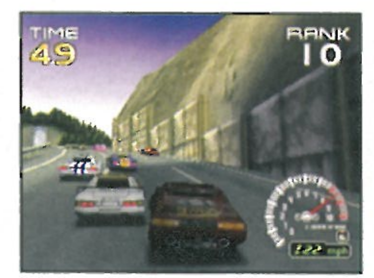
Fíjate en los paneles de video en las rectas porque ofrecen imágenes impactantes. Tenemos el modelo Galaga, marcianitos de Namco, y también tenemos pantallas de vídeo que muestran en directo la carrera.





Nunca pierdas de vista el tiempo, porque tiene límite. Si no vas lo suficientemente rápido y cruzas los checkpoints cuando debes, se agotará.









En la línea de salida eliges la melodía de carrera. Si quieres salir bien, mantente entre 4.000 y 5.000 revoluciones.

La velocidad y el espíritu arcade son las dos señas de identidad más importantes de «Ridge Racer 64».



¿Cómo, ya hemos llegado al final?

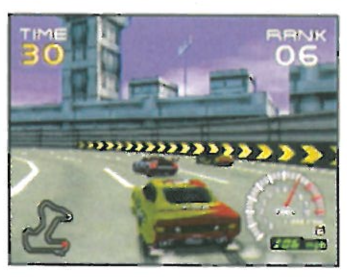












Superados los tres primeros stages hay un pequeño parón. El juego nos regala unas bonitas imágenes, mientras empiezan a salir los créditos. ¿Ya se ha acabado? No, queda más de la mitad. Pero ahora el reto consiste en correr por los mismos circuitos de antes en **modo espejo.** Al revés. Y la cosa cambia. Pero mucho.





Terminamos con curiosidades. Como por ejemplo el truco (que muchos os sabréis) para jugar el primer circuito al revés. Consiste en salirse de la pista y embestir contra el muro. O esos bonitos trofeos que se guardan en las vitrinas del juego.

El Análisis

GRÁFICOS  93

Nítidos y brillantes, en general. Los escenarios son aplastantes, aunque se repiten. El modelado de los coches es sobresaliente.

MOVIMIENTOS  90

Triunfa la sensación de velocidad. Las animaciones son algo rígidas y el coche siempre va demasiado pegado al asfalto.

SONIDO  90

Aunque la banda sonora reúne cantidad y calidad, se echan de menos melodías más cañeras, y más volumen en los FX.

JUGABILIDAD  92

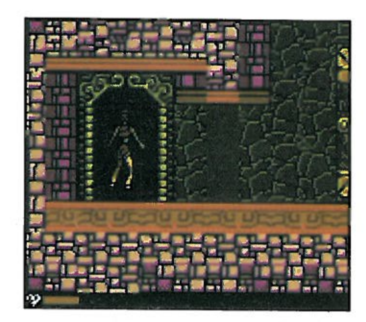
Una vez que le cojas el aire al control, te lo pasarás como un enano al volante de este deportivo de pura sangre.

ENTRETENIMIENTO 92

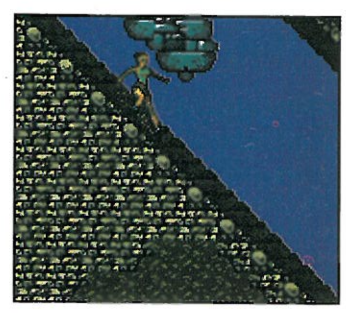
Mola conducirlo, y mola sacarle todo el jugo. Capturar los coches rivales, batir todos los tiempos, ser los reyes de la pista...

TOTAL 92

- Los **derrapes** pueden acabar con tu paciencia o, por el contrario, picarte para que acabes dominándolos sin concesiones. Es la técnica para ganar.
- Está claro que triunfa el espíritu Ridge Racer, pero nos hubiera encantado que hubiese muchos **más circuitos.** Eso sí, por fortuna hay sorpresas al final.
- Hay una buena **galería de coches** esperando que los disfrutes. Conseguir el último, el Ultra 64, te costará algún que otro nervio.
- En el modo **multijugador** no se escucha el rugido de los motores. Una pena, le hubiera dado más ambientillo.







Cada fase es enorme, por lo que en algunas de ellas encontraremos interconexiones definidas por rampas descendentes, teletransportadores con milenios de antigüedad (que todavía funcionan, no como mi microondas), o simples puertas. Eso sí, repasad bien el nivel antes de usar una de estas conexiones, porque normalmente no se pueden volver a utilizar.





Tomb Raider

Lara, en **su línea**

Bajo un halo de expectación y una imagen glamourosa, la señorita Lara Croft se ha dignado a visitar nuestras GBC. **Lo primero que tiene que quedar claro es que no estamos ante una conversión directa de los éxitos para otras plataformas,** sino que en este **título exclusivo disfrutamos de un nuevo argumento, nuevos enemigos,** y una "inusual" vista 2D. A ver, en GBC está bien difícil lo de las 3D, no seamos bestias...

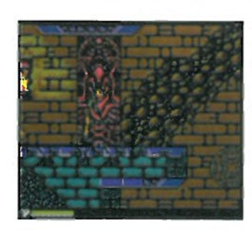
El perfil de Lara Croft

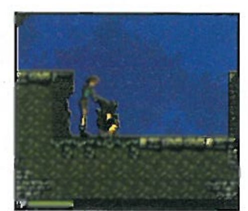
Ejem... Lo que más llama la atención de esta aventura es **lo enorme de los sprites y los variados movimientos de Lara.** Por partes. La esbelta moza y todos los enemigos humanos tienen un tamaño pocas veces visto en un plataformas para GBC, un tercio de la pantalla. Y además, la soltura con que Lara camina, corre, salta, trepa y demás, es deslumbrante. Todos estos movimientos van acompañados por un scroll rápido y eficaz, que demuestra la potencia del programa cuando mueve sin problemas, en cualquier dirección, los decorados cargados de enormes estructuras.

Sí, un apartado técnico grandioso, pero... ¿y el juego en sí? No hay de qué preocuparse. Al igual que en otras apariciones para otros sistemas, **Lara mantiene una jugabilidad basada en la exploración,** la autodefensa y la recogida y uso adecuado de ítems. Todo esto muy bien mezcladito, ya que, si llegas a una puerta por la que no puedes pasar por falta de llave adecuada, deberás buscar por los lugares del extenso decorado que aún no has visto, encararte a todo enemigo que aparezca mediante unos tiritos de tu pistola (si no tienes otro arma más potente), recoger la llave donde quiera que esté, y volver a la puerta a toda máquina para poder pasar al siguiente nivel, que por norma guarda nuevos decorados, enemigos y puzzles de palancas. Pero no todo es Jauja. La **dificultad se eleva demasiado** al ofrecer un control algo complicado, y una reacción algo brusca. Sólo este factor empaña un juegazo de quitarse el sombrero.

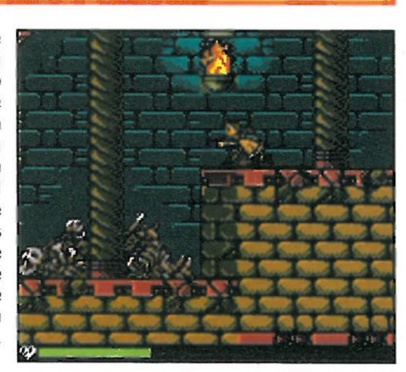


Quita, ya apunto yo...





Si se acerca un enemigo, saca la pistolita y admira cómo la máquina se ocupa de mover los bracitos de Lara en la dirección correcta. Pero dispara, hombre.



Los gráficos tiene detalles tan alucinantes como esa antorcha que ilumina (simulando un foco de luz) la pared y el montón de señores escuálidos de debajo. Desde luego, se consigue un buen ambiente.





Los saltos son importantes en este «Tomb Raider», pero no olvidéis limpiar antes el camino.

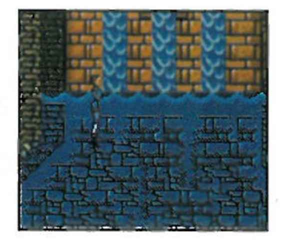
Si vas a toda pastilla y recuerdas que te has dejado el cocido en el fuego, verás un buen derrape.



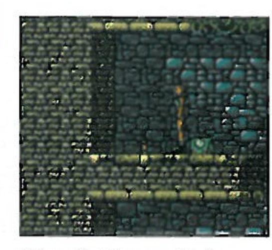
Lara Croft se destapa en GBC con una aventura de elevadísima calidad técnica.



En ciertas zonas tendrás que mojarte un poco. Vigila el oxígeno y cuídate de los bichitos.



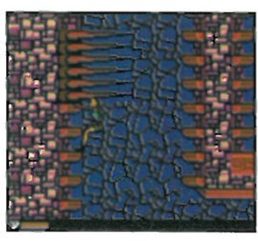
Fijaos en el detalle del cuerpo azulado y la cabeza de colores normales. Eso es cuidado gráfico.



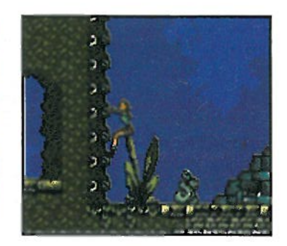
Si buscáis bien por el extenso decorado, encontraréis ítems como botiquines o dinamita...



De gran utilidad, esta última, ya que derriba paredes y permite el acceso a nuevas zonas.



Tened cuidado con las trampas de templos y demás. Los antiguos tenían muy mala uva.



Los enemigos inmóviles, como estas serpientes, no son un problema si los ves a tiempo.

Esa palanca...



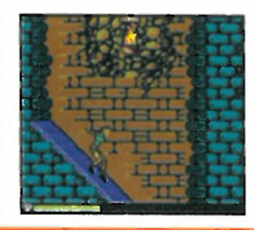


Cuando veas algo así como un palo clavado en la pared, ve y púlsalo. Lo más seguro es que **hayas abierto un nuevo camino y puedas visitar otra zona.** Y si la palanca no está a tu alcance, usa la pistola.

Muévete un poquito, maja







A ver, cómo decirlo... Lara camina, corre, salta en corto o en largo, se encarama a los bordes de las plataformas, trepa por paredes y escaleras, se desliza por rampas, dispara, se agacha, rueda sobre sí misma, y se agarra a techos. Ya.





Los enormes sprites utilizados para Lara y los enemigos humanos se mueven con gran suavidad. Los enemigos no tienen tantos movimientos como Lara, pero sigue siendo de mérito.

El Análisis

GRÁFICOS 92

Se ha conseguido un nivel de detalle, tanto en personajes como en decorados, de impresión. Incluso verás simulaciones de focos de luz.

MOVIMIENTOS 93

Aparte de la gran cantidad de acciones de Lara, hay que insistir en su suavidad y naturalidad. Los enemigos, menos.

SONIDO 88

La banda sonora idónea y los efectos apropiados, tal y como esperábamos.

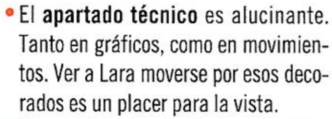
JUGABILIDAD 87

El control hace que todo el juego se vuelva demasiado difícil. La distribución de botones es buena, pero eso de tener que pulsar Select para sacar la pistola... Aún así, engancha por su variado desarrollo.

ENTRETENIMIENTO 92

Sus 14 fases son enormes, y cada una ofrece nuevos gráficos y desafíos. Además es suficientemente difícil como para picarte, pero no para desesperar.

TOTAL 90



- El **apartado técnico** es alucinante. Tanto en gráficos, como en movimientos. Ver a Lara moverse por esos decorados es un placer para la vista.
- En cambio, **el control,** algo complicadillo, rebaja el nivel de jugabilidad que debería haber alcanzado.
- La diosa se ha dignado a aparecer por nuestras GBC. Y con una **aventura diferente,** sólo para nosotros.
- Por otra parte, ya iba siendo hora, ¿no?

Estas pantallas están sacadas con el modo de alta resolución activado y un display de 640x480. Hay diferencia con respecto a las demás, se ve enseguida. Pero lo que se nota es que el scroll deja de ser tan suave y el control se complica un poco porque las reacciones son más perezosas.

Top Gear Hyper-Bike

Las **motos** ganan

- NINTENDO 64
- KEMCO-SNOWBLIND
- CARRERAS
- 128 MEGAS
- 5 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO



Con permiso de «Road Rash», ya está aquí el primer juego de motos (motos) para Nintendo 64. «Top Gear Hyper-Bike», de Kemco, viene avalado con licencias tan gordas como **Honda, Yamaha y Kawasaki**, pero a la hora de la verdad es tan arcade como el de THQ sólo que nadie debe pegar a nadie (aunque también haya muchos golpes). Los desarrolladores, Snowblind, han firmado trabajos como «Top Gear Overdrive», así que pinta en oros, nada más comenzar, para el Hyper-Bike.

De carretera y de motocross

Las carreras son una mezcla de habilidad, saltos y velocidad. Los circuitos se han diseñado con ese fin, correr mucho y **que no decaiga la placentera sensación de vértigo que invade desde el principio.** Los de montaña tienen barro y cuestas empinadísimas, los de "carretera" asfalto o arena y un trazado sinuoso y tan empinado como los de antes. En ambos casos, **la estrella es la rapidez del engine,** compartiendo papel con un control magistral que hace de nuevo hincapié en la fórmula arcade. Es además una de las claves de la diversión que alcanza este juego. Otra es sin duda la mecánica, que en el modo campeonato exige ir culminando temporadas para obtener nuevas motos y estrenar circuitos. **Cada temporada se compone de 4 carreras y exige 100 puntos para seguir adelante.**

Técnicamente se ha cuidado mucho. Tiene buen aspecto, increíblemente sólido, y ambientación a la medida, todo multiplicado por dos si aplicas Expansion Pak -aunque la excelente resolución que se alcanza con este periférico va en detrimento de la jugabilidad-. **Pero, en fin, lo mejor son las reacciones de motos y pilotos.** Se ha aplicado física real para dar credibilidad a las animaciones, y a los protagonistas les acabará doliendo el "trasero" de tanto bote.

El caso es que, concluyendo, Kemco ha vuelto a portarse de maravilla con nosotros, y su Hyper-Bike es uno de los cartuchos que vamos a recomendaros con gusto este mes.

Carretera y polvo

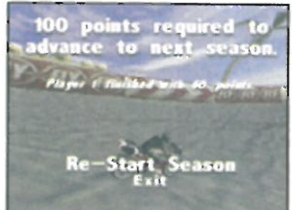




El juego combina a las mil maravillas circuitos por carretera (dígase asfalto) y por montes (dígase saltos mucho polvo). **Hay doce pistas de montaña y nueve urbanas.** En las primeras priman salto y habilidad, en las de carretera, sobre todo mucha velocidad.

Modo campeonato





En el modo campeonato vamos descubriendo circuitos y motos a medida que ganamos carreras. La **competición está dividida en cuatro circuitos por temporada,** dos de cada especialidad (asfalto y montaña), y se exige alcanzar **100 puntos** para superarla. Haz cuentas: te dan 40 por llegar el primero. Y no es precisamente fácil. Si quieres un truco, intenta pillar todos los atajos que puedas. Hay un montón.











El premio por completar cada temporada es espectacular. Ni más ni menos que dos nuevas motos, una de cada "formato", más el bailecito de una bella señorita.



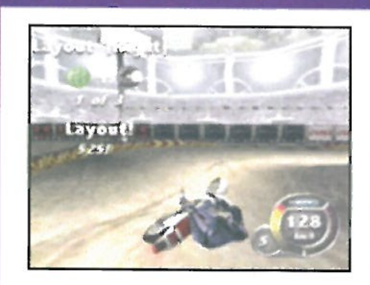
Uno de los circuitos transcurre en el desierto egipcio, y pasamos bajo la esfinge de Gizeh.



Las motos aparecen en pantalla con un aspecto excesivamente alargado.

«Top Gear Hyper-Bike» ha puesto muy alto el listón para los juegos de motos que aún tienen que venir. Kemco ha firmado un gran trabajo.

Mira mamá, sin dientes











En el **modo Trick Attack** conoces y practicas hasta **15 tipos diferentes de saltos,** en pistas diseñadas exclusivamente para disfrutar de las acrobacias. Luego, en campeonato puedes poner en práctica estos saltos para obtener más puntos. Aquí podrás ensayarlos todos.













La galería de motos asciende a 16 modelos diferentes, todos ellos licenciados por Honda, Yamaha y Kawasaki. En la presentación aparecen bien detalladas, y como veis hay modelos de cross y de carretera. Consiguiendo los puntos suficientes se abre un nuevo elenco secreto, con algunas motos y pilotos para mondarse de risa. ¿Una vaca? Pues también...





Circular a estas velocidades en moto, con tanto salto de por medio y pistas para habilidosos, puede tener consecuencias fatales. Lo bueno es que las caídas en Hyper-Bike sólo se penalizan con unos segundos de retraso. Pero son tan espectaculares como las de verdad...

El Análisis

GRÁFICOS 87



Con Expansion gana en nitidez. El entorno es sólido y bien ambientado. No llega al sobresaliente por el aspecto de las motos en carrera.

MOVIMIENTOS 91



El engine mueve todo a una velocidad endiablada. El paso de imágenes asusta pero no repercute en las animaciones, que se presentan sin brusquedad. No se acusa popping.

SONIDO 89

Mucho rock'n roll y ritmo trepidante. Los efectos se escuchan y disfrutan, excepto el de los motores "vespino" de las motos de cross.

JUGABILIDAD 92



El control es un prodigio de manejo. Nunca tenemos la sensación de perder los mandos y las motos obedecen a la primera.

ENTRETENIMIENTO 90

La emoción siempre está por todo lo alto y la adrenalina se sale por los dedos. El sistema de competición pica y engancha.

TOTAL 90

- La sorpresa agradable es el **fantástico control** sobre las motos, lo que sorprende aún más considerando la velocidad a la que se mueve el engine.
- Tiene **licencias oficiales** de las marcas de motos más importantes del mundo: Yamaha, Honda y Kawasaki.
- El modo **dos jugadores** está penalizado con la presencia de más niebla y pérdida de detalles gráficos.
- Y si utilizas **Expansion Pak** y cambias el modo de vídeo a 640, bien por tus ojuelos pero mal por los dedillos. El control se vuelve brusco.



Encontraremos bastante ítems a lo largo de la carrera. Los de color rojo son turbos.



La sensación de vértigo aumenta porque a veces no sabemos lo que hay a continuación.





Las animaciones de los pilotos están muy conseguidas.



La competitividad está por las nubes en toda la carrera.



Aprovecha cualquier salto para marcarte una acrobacia.

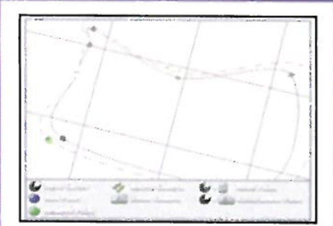


La sensación de velocidad es alucinante, lo que redondea el espíritu arcade del juego.

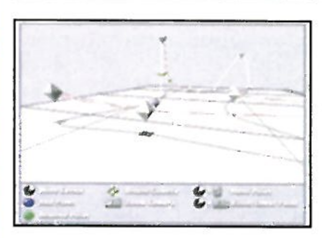


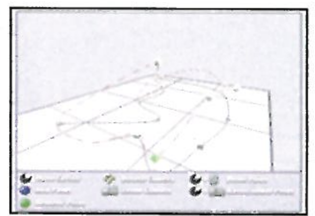
A veces el camino se pierde entre laderas y cuestas. Trata de pasar por los checkpoints.

Edita tu circuito



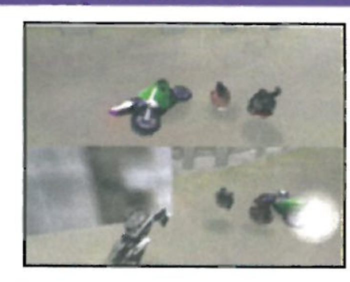






La opción "Track Editor" es de las más divertidas del juego. **Con pericia y tiempo se pueden diseñar pistas alucinantes,** absolutamente a medida. El manejo del editor es muy sencillo, incluso te avisa cuando la inclinación de la curva o la altura de la rampa son excesivas. Guárdalo y pruébalo después.

Dos jugadores











Es posible disputar un campeonato junto (y contra) a tu amiguete. En ese caso se desdobla la pantalla, pero **no se pierde un ápice de velocidad.** Es el apartado gráfico el que sufre más: aparece algo de niebla y se sacrifican detalles en el escenario y en las motos.



EMOCIÓN AVENTURA DIVERSIÓN VELOCIDAD HABILIDAD

THE MASK OF ZORRO

Tonic Trouble

Papyrus



¿PODRÁS CON TODO?





UBI SOFT ENTERTAINMENT
Ctra. de Rubí, 72-74 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallés







El espíritu de superación será lo que os anime a intentar esas figuras imposibles (de hecho, hay una que se llama así) que, en un principio, sólo terminan bien en la imaginación. Y si conseguís una buena sucesión de figuras seguidas, es decir, sin caer o tocar el suelo entre unas y otras, los puntos se van multiplicando que es un primor. Practica, porque es la mejor manera de ganar a oponentes humanos.



NINTENDO 64
ACTIVISION-NEVERSOFT
DEPORTIVO-SKATEBOARD
128 MEGAS
10 SKATERS + OCULTOS
BATERÍA: NO

información del **juego**

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **11.990** PTA



Tony Hawk's Pro Skater

Caerás de **rodillas**

La verdad es que nosotros tampoco teníamos demasiados conocimientos de skate. Ya de pequeños, el monopatín sólo nos sirvió para sujetar, sobre el armario, la bolsa de las canicas. Pero Activision y Neversoft nos han ofrecido la bien aprovechada oportunidad de patinar como profesionales con un juego que... venga, venga, vamos a ello.

¿Y si pruebo por el techo, y de ahí a...?

Hombre, por el techo no, pero sí puedes **utilizar paredes, aristas, rampas, coches, barandillas...** cualquier cosa que veas en el decorado puede servirte para demostrar tu habilidad. Cada uno de los lugares donde podemos patinar es enorme (un centro comercial de varios pisos, un barrio de San Francisco...), y cuenta con una gran cantidad de elementos donde "maquinar piruetas". El caso es que, una vez acostumbrado al **completo control**, y sabiendo que el límite de posibilidades está dentro de tu cabeza, estallan la **diversión y el afán de superación.** Entre los tres modos diseñados para un jugador, el más destacado, el que engancha, es el **"career"**. En él, una vez escogido el skater, deberemos cumplir ciertos objetivos para abrir nuevos escenarios e ir aumentando el status del personaje, lo que permite saltar más alto, girar más rápido y demás. Y luego están los modos para dos jugadores, que se convierten en las estrellas de un **cartucho rebosante de calidad y originalidad.** Probadlo, de verdad, aunque no os atraiga el skate.

Piensa en skate-mode



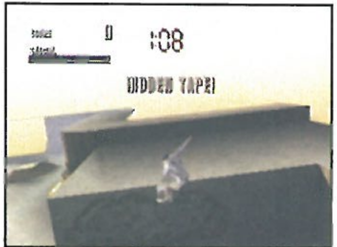


Con suficiente imaginación, el juego se convierte en un nuevo escape para la creatividad. En la pantalla superior, estamos **haciendo el burro sobre la barandilla de la terraza de un primer piso.** En la inferior, bajamos una escalera de caracol, también por la barandilla. Claro, las tortas son enormes, pero con práctica...



Lo que hay que hacer...



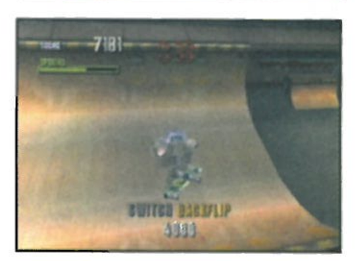








Para abrir nuevos escenarios, debemos cumplir los cinco requisitos que se nos piden. Aunque cambian un poco de un lugar a otro, básicamente consisten en hacer un elevado número de puntos, rayar algo con el monopatín, conseguir las cinco letras, y la cinta escondida.



Specials. Cuando ya crees que eres "la caña", llega un listo y te informa de que cada skater tiene un trick especial, que sólo puedes hacer si conoces el movimiento secreto. El de este brasileño es un giro vertical de 360º, y se consigue... pregunta a Jimmy, anda.

Monopato mix

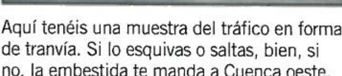






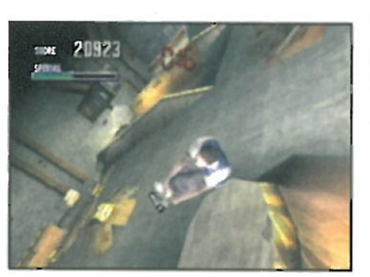
Los **tres modos para dos jugadores** son **"graffitti"**, pintar, mediante tricks, todas las partes del escenario que podamos en un minuto; **"score"**, que deja bastante claro que gana quien acumule más puntos. Y el modo **"horse"**... o "monopato" por aquí (puedes escoger la palabra que quieras para jugarlo). El primer jugador marca unos puntos que deberá superar el segundo, si no, se gana la primera letra, la M...





Aquí tenéis una muestra del tráfico en forma de tranvía. Si lo esquivas o saltas, bien, si no, la embestida te manda a Cuenca oeste.

Si no aterrizas bien, pierdes todos los puntos conseguidos.



Todos los skaters del juego son reales. Éste de aquí nació en Encinitas, un famoso y bello pueblo cercano a San Diego. En serio...







Las alturas que se alcanzan son impresionantes. Cuidado con la bajada, hijo.



Pasar de un aparato a otro, un "transfer", es útil para puntuar más. Y muy espectacular.

El Análisis

GRÁFICOS **89**

Los decorados, a pesar de tener gran solidez y buena proporción con los robustos skaters, muestran unas texturas algo confusas.

MOVIMIENTOS **91**

La cámara anima con giros que no molestan en absoluto y dan una gran espectacularidad. La velocidad, poses y morradas de los personajes son realistas, aunque no perfectas.

SONIDO **94**

Los efectos y voces, a buen nivel, y la banda sonora... ¡incluye canciones de Suicidal Tendencies, Dead Kennedys, Goldfinger...! ¡Flipa!

JUGABILIDAD **89**

Si no te enganchas es porque aún no te has hecho con el algo complicado, por lo completo, control. Después, el juego te controlará a ti.

ENTRETENIMIENTO **91**

El modo "horse" puede hacer de este juego algo tan clásico como la siesta. Al tiempo.

TOTAL 90

- Si no sabes nada de skateboard, es igual. Es tan **espectacular** gracias a la cámara, las tortas y las poses, que querrás saberlo todo pero ya.
- La **banda sonora** incluye temas reales (cantados) de punk, hardcore y estilos afines. No estás soñando, es la música del cartucho. Lo más cañero que hayas oído, tío (GUUAAAUUU!!, y tal...).
- Bien es verdad que una vez superados todos los escenarios, la cosa se acabó. Siempre que no tengas con quién jugar una **partidita a dobles,** claro...
- Dentro del catálogo de N64, es casi **único.** Sólo las sensaciones de «1080º Snowboarding» pueden compararse.

Hay cinco ítems de Pizza Planet en cada nivel. Nuestra misión es buscarlos todos, cumpliendo las misiones necesarias para conseguirlos.

NINTENDO 64
ACTIVISION
PLATAFORMAS-ACCIÓN
96 MEGAS
10 NIVELES
BATERÍA: NO



Toy Story 2

Made in **Disney**

Toy Story 2» está ya en los cines, y los productos de "merchandising" abundan en jugueterías y similares. Esperando sinceramente que el juego fuese de mayor calidad que la mantita de Mr. Potato (una patata de colcha, nos quedamos helados en la redacción), conectamos el cartucho a nuestra N64 y nos encontramos con algo más que una simple licencia.

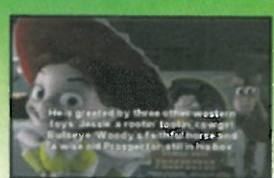
Colorista y entretenido

Lo primero que llega a nuestros sentidos son unos **gráficos desenfadados y vistosos,** aunque algo borrosos, y una musiquilla simpaticona propia de los títulos de Disney. Nos meneamos un poco para comprobar que el control no plantea ningún problema, aunque **la cámara tarde en conseguir la mejor perspectiva** en ciertos lugares, y nos concentramos en la ardua tarea de averiguar qué porras se puede hacer siendo un juguete en mitad del cuarto de un niño. Conversando en inglés con otros personajes de la película, descubrimos que todos están empeñados en darnos una chapita de Pizza Planet a cambio de algo. Poco después estaremos desempeñando diferentes papeles, como el de rescatador de ovejas u orejas (la de Mr. Potato, más concretamente), recolector de monedas para el cerdito-hucha, o retando al coche RC a una carrerita. Esto **propicia un desarrollo variado** que evita la rutina de explorar, coger, y destruir. Además, los escenarios están bien recreados y es bonito subir por el palo de la fregona hasta la mesa de la cocina.

Ciertamente, **no se convertirá en un título estrella del catálogo de N64,** pero cumple sobradamente. Divierte, engancha, y lo hace sin complicaciones; quizá se pasa en esto último, ya que hay zonas del juego que parecen de "relleno", demasiado fáciles y sin un cometido determinado.

Lo recomendamos a los **fans Disney** y gente alucinada con la estupenda película. Si te da igual y buscas joyas, hay otros títulos que ofrecen más

Por si no te gusta el cine



El argumento peliculero se nos va revelando (en inglés) con estas bonitas estampas que aparecen entre fase y fase. **Así nos enteraremos de cómo Woody es raptado,** y de la suerte que le espera si es que su amigo Buzz Lightyear no hace nada al respecto.

Y sube aquí, y baja allá, y empuja aquello...

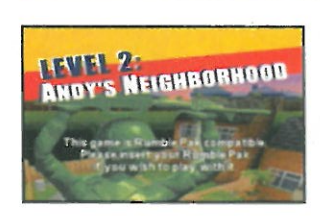




El protector de la galaxia está en óptimas condiciones físicas: **salta, se agarra, empuja, se desliza, trepa, y, por supuesto, dispara.** Necesitaremos de todas sus habilidades para explorar cada escenario a fondo.



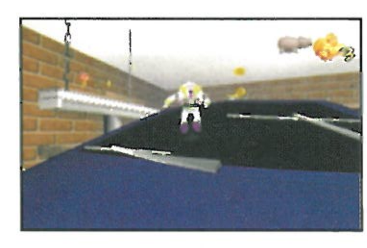
El mapa del juego se nos muestra en una pizarra Etch A Sketch, aquellas que se borran de manera mágica. Es un bonito efecto y una manera curiosa de ambientar el juego.

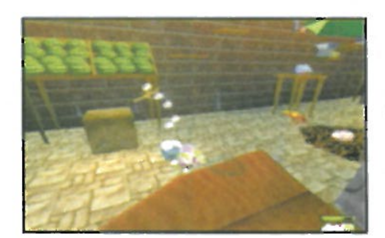






Buzz puede hacer un doble salto, desplegando sus alas propulsoras, pero no siempre funcionaaaaaahh...

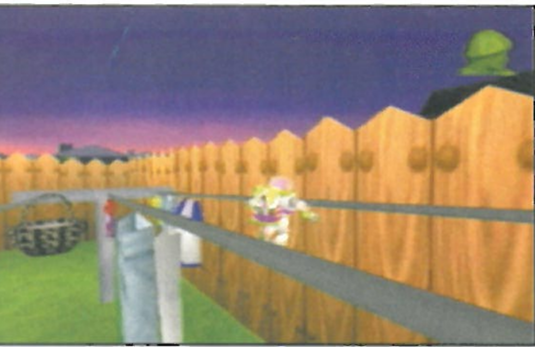








Las cuerdas para tender ropa se convierten en un suplicio cuando tienes que llegar al otro lado evitando camisetas, pantalones, o calzoncillos. ¡Bleeergh!





Buzz se siente cual pajarillo en las alturas. Se balancea, se propulsa, medio tirabuzón, y... al suelo.



La vista en primera persona también sirve para mirarle a la cara a Mr. Potato... ¡Tío, tu ojo!

«Toy Story 2» es un divertido plataformas que gustará a los fans Disney.

El Análisis

GRÁFICOS 84

Coloristas y bonitos, pero no tan nítidos como deberían. Además, algunos escenarios exteriores no son gran cosa. Y hemos observado que los objetos por regla general no aparecen hasta que estamos cerca de ellos.

MOVIMIENTOS 84

Buzz es bastante ágil y tiene los movimientos habituales de todo héroe. Los enemigos están bastante más almidonados.

SONIDO 81

La música es simpática, pero a la larga se hace pesada. Los efectos tampoco son grandiosos.

JUGABILIDAD 85

Quizá una disposición un tanto rara de los botones, y algo de inercia molesta a la hora de fijar los saltos. Pero se deja jugar correctamente.

ENTRETENIMIENTO 83

Un poco facilón a ratos, pero propone diferentes retos que lo hacen más variado. También es posible que se quede un poco corto.

TOTAL 84

- Tiene el ambiente **Disney** hasta en el blanco de los ojos de Buzz. Lo reconoceréis por el colorido, las melodías, y el ambiente festivo reinante.
- La **variedad** de las misiones es de agradecer, ya que rompen la rutina e incluso nos introducen en diferentes subjuegos de carreras o puntería.
- Se podía haber mejorado el **aspecto técnico,** ya que algunos polígonos bailan, Buzz se mezcla con otras texturas, y hay un efecto "pop up" (los objetos aparecen de la nada) que perjudica al desarrollo.
- Los enemigos no plantean ningún reto, y en algunos tramos se habrán aburrido hasta los programadores.

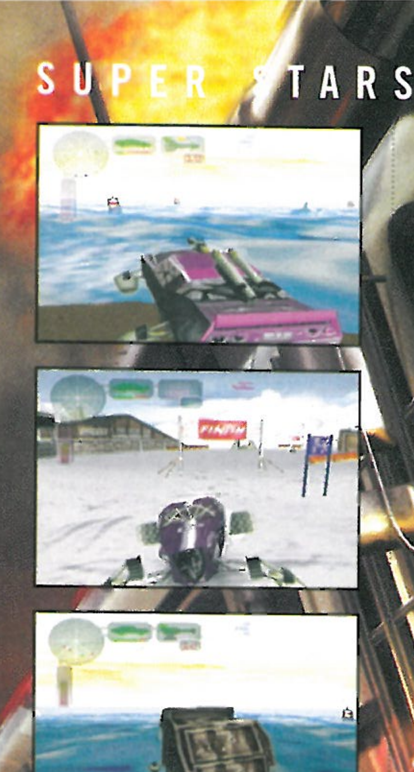
Amiguetes del muñeco diabólico

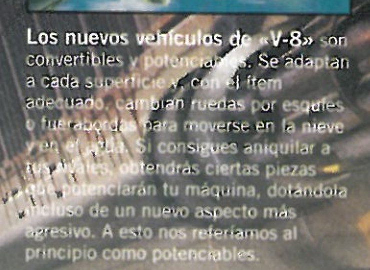






A lo largo de nuestra cruzada en pos de la libertad juguetil encontraremos a varios juguetes desalmados y con barra de energía propia. Se llaman enemigos finales y son un fastidio, aunque nunca demasiado duros de roer. **Los más complicados tienen su fase propia y todo. Al resto los podemos ignorar si nos place, aunque no habrá moneda.**





Los nuevos vehículos de «V-8» son convertibles y potenciables. Se adaptan a cada superficie y, con el ítem adecuado, cambian ruedas por esquíes o fuerabordas para moverse en la nieve y en el agua. Si consigues aniquilar a tus rivales, obtendrás ciertas piezas que potenciarán tu máquina, dotándola incluso de un nuevo aspecto más agresivo. A esto nos referíamos al principio como potenciables.

Vigilante 8 2ND Offense

Si tiene ruedas, **dispárale**

- NINTENDO 64
- ACTIVISION-LUXOFLUX
- ARCADE DE CONDUCCIÓN
- 128 MEGAS
- 18 VEHÍCULOS DE COMBATE
- BATERÍA: SÍ



Treinta años después de que los Vigilantes acabaran con la banda de los Coyotes, su jefe, Slick Clyde, ha recuperado a sus efectivos y los ha metido en una máquina del tiempo con destino a los 70. Fecha exacta: dos años antes de que sucumbieran ante los Vigilantes. Aprovechando la situación, Slick se ha traído del futuro un arsenal con armas poderosas y a unos cuantos pilotos "espaciales". Con las mismas, Activision nos pone en bandeja el duelo. Promete idéntica filosofía que en la primera entrega y ataca con más personajes y nuevas misiones.

Es más variado y también más difícil

Así que, por si te lo estabas preguntando, sí, merece la pena si ya tenías la primera parte. Además hace ya tiempo que salió y hay que modernizarse. La mecánica continúa siendo aniquilar a los vehículos adversarios con nuestras armas (las de serie y las que llegan en forma de ítem) además de cumplir las misiones que encomiendan al principio. Pero esta vez los objetivos son más complicados, más puntillosos, y cada piloto -y hay 18- se encarga de los suyos propios. Esto promete duración, sin duda. Hablamos de destruir a tal o a cual coche, recoger una serie de maletines o de bidones de gasolina: exploración y acción a raudales. Las armas también han evolucionado, pero lo que más llama la atención es la **capacidad de potenciar los vehículos:** se puede pasar de un coche modosito a una auténtica máquina de matar, y de **adaptarse a las condiciones del terreno.**

El aspecto técnico no evita que pasemos un rato divertidísimo a los mandos de estos coches, pero sí hay un par de detalles que perturban el resultado general. Uno es el **diseño de los escenarios, demasiado plano y rudo.** El otro es el control de las máquinas, que pasa de suave y delicioso a insufrible en algunos momentos del juego. Pero, si te va la marcha, la segunda de Vigilante-8 te convencerá...

Vaya pilotos





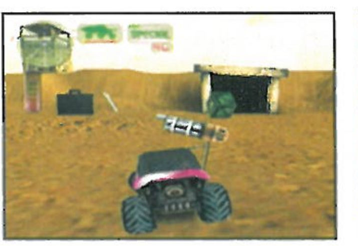
Un vistazo al modo QUEST

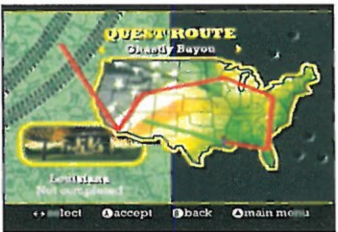

Toca buscar maletines. **Oriéntate por el radar de la izquierda,** donde debes buscar los puntos azules.


Uno de los objetivos de esta fase consiste en **destruir el observatorio.** Pero con un arma especial, ¡eh!

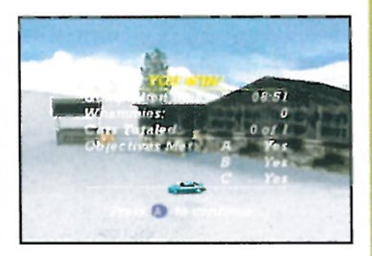


No es nada fácil buscar los objetos mientras tienes a los rivales disparándote sin tregua.


Otra de maletines, aunque lo que queríamos destacar es la cantidad de **ítems** que pululan por los escenarios.



Ah, el mapa de objetivos. Parece que hay **18 diferentes,** a razón de tres a lo largo de seis escenarios.


Al final, las cuentas. ¿Has hecho todos los objetivos? Bueno, y si te falta uno siempre puedes volver...

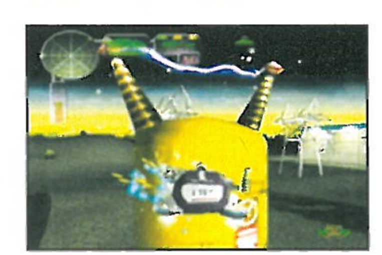


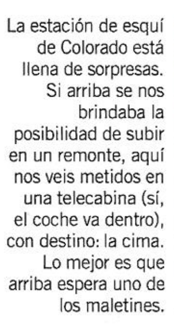


Una de las cosas más flipantes del juego es que todo lo que hay en los escenarios se puede destrozar.


Si quieres subir cómodamente la empinada cuesta, agárrate al remonte, hombre.


Las explosiones son alucinantes, y las veremos con bastante frecuencia.


La capacidad de vuelo es casi más una desventaja. El control es muy duro.

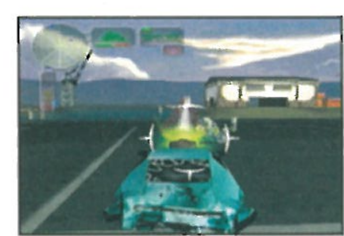

La estación de esquí de Colorado está llena de sorpresas. Si arriba se nos brindaba la posibilidad de subir en un remonte, aquí nos veis metidos en una telecabina (sí, el coche va dentro), con destino: la cima. Lo mejor es que arriba espera uno de los maletines.





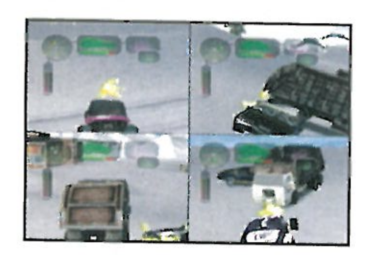






¿Qué sería de V-8 sin las armas? Pues las hay para todos los gustos, incluyendo ataques especiales que te dejan comprimidito, como el del camión de la basura (te introduce en su remolque y te despachurra), además de misiles guiados por calor, escudos protectores, rayos láser... Están todos en los ítems desperdigados por el escenario. Busca y recoge todos los que puedas para tener siempre a punto un arma, si es demoledora mejor.





La batalla multijugador continúa siendo uno de los puntos fuertes del juego, aunque lo cierto es que esta edición sacrifica suavidad por un buen aspecto gráfico. Ofrece tres modos, como en la primera entrega: Brawl, Team y Smear, que sabrán saborear los fans de los mejores modos multiplayer.

El Análisis

GRÁFICOS 86

No es que sean peores que los de la primera parte, es que apenas hay cambios. Eso sí, el trabajo en los coches parece excelente.

MOVIMIENTOS 84

Buena sensación de velocidad, animaciones normalitas y un control estable que se vuelve loco cada que nuestro coche adquiere la capacidad de volar.

SONIDO 83

Mucho funky, mucha música disco, pero unos efectos discretitos.

JUGABILIDAD 85

Se ha vuelto más difícil, pero también ha alargado su duración. Los objetivos obligan a buscar más de la cuenta.

ENTRETENIMIENTO 88

No cambia el espíritu divertido y destrozón, si acaso se acentúa, con nuevas misiones y vehículos que cambian de carrocería. Los modos multijugador vuelven a sobresalir.

TOTAL 86

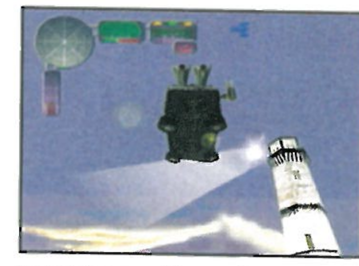
- Los coches (y sus nombres) se llevan la palma en el **apartado gráfico**. Los escenarios resultan algo pobres.
- Mola que los coches puedan volar y deslizarse por las aguas, pero no que cada vez que lo hagan sea **imposible controlarlos.**
- Los modos multijugador, en especial el de **cooperación a dobles,** te tendrán enganchado a la consola.
- Es **flipante** que podamos destrozar todo lo que aparezca en el escenario. Y que los coches sean "potenciables".



Ojo con sumergirte en el mar sin protección. Los tiburones te morderán los neumáticos.

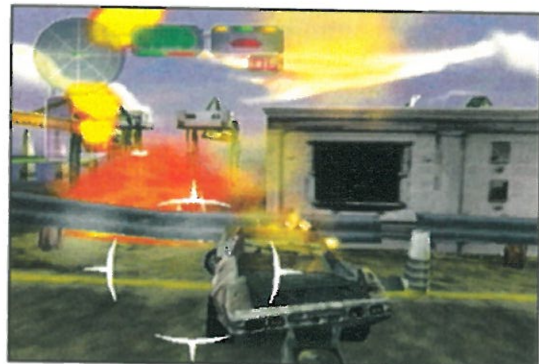


Una de las armas especiales es este abrasador rayo láser.



Panorámica guay del momento en que nuestro coche se convierte en un "pájaro".







En "arcade" nos regalan trucos antes de empezar.



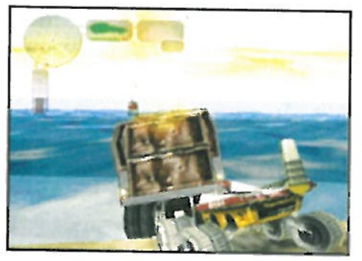
Los coches molan, pero los fondos no son gran cosa.



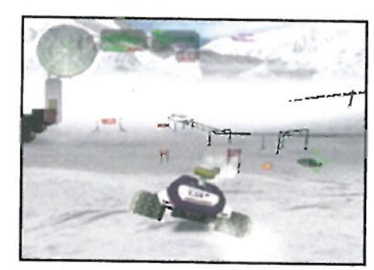
El juego es trepidante. No hay un momento de pausa.



Hemos caído al agua, pero esta amable grúa va a impedir que se nos pudra la carrocería.



Una de las formas de acabar con el personal consiste en empujarlos al océano.



En la pista de esquí, haz lo posible por pillar las ruedas de nieve. Van como la seda.



Oh, oh, parece que te ha tocado sufrir un ataque especial. Prepárate para la caída...



En esta segunda entrega los coches pueden "crecer" y cambiar de aspecto. Incluso volar y deslizarse por las aguas.



Hay ítems en cualquier sitio. A veces debes buscarlos tan a conciencia como esta llave.



Lucha en las alturas. Vaya, a veces parece un juego de aviones y no de autos...



Los vehículos se deforman con los topetazos. Y adquieren un aspecto chatarrero total.



CONCURSO

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 2000

DESCUBRE EL ESPECTÁCULO DEL SUPERCROSS CON EL JUEGO DEL CAMPEÓN DEL MUNDO



REGALAMOS 20 «JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000»

DEMUESTRA TU AGUDEZA VISUAL Y ENCUENTRA LAS CINCO DIFERENCIAS





COPYRIGHT: Jeremy McGrath Supercross™ and Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

NINTENDO64
Acclaim entertainment España S.A.

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO JEREMY MC GRATH"
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan respondido correctamente se seleccionarán VEINTE que ganarán un Juego Jeremy Mc Grath para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Marzo hasta el 27 de Abril de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Abril de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Nintendo Acción.
5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

CP: __________ TELÉFONO: __________

DIFERENCIAS: 1: ( )

2: ( )

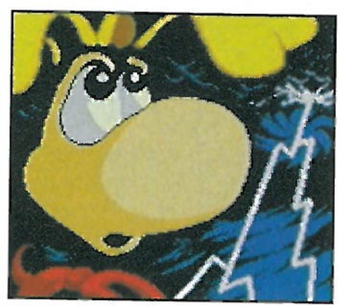
3: ( )

4: ( )

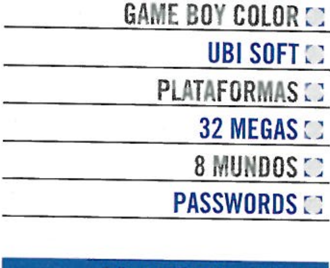
5: ( )







Durante la intro, una secuencia de imágenes estáticas nos descubre el argumento. En él andan mezclados Mr. Dark, los Toons y un Rayman que estaba tranquilamente descansando y le han metido en otro lío de aúpa. Después, cada vez que superamos un nivel o conseguimos un poder especial, la secuencia continúa con imágenes en las que se puede apreciar la enorme realización técnica del juego.



GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
32 MEGAS
8 MUNDOS
PASSWORDS



información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Rayman

Es tan **rico**, que me lo comería

De nuevo Rayman es todo un "pelotazo". Tiene todo lo que se le debe pedir a un cartucho de Game Boy Color. **Desde calidad visual a entretenimiento.** Entra por los ojos y por los controles, y eso pese a que los gráficos tampoco son nada del otro jueves y la mecánica no se puede calificar precisamente de original. Haciendo más o menos lo de siempre, ya veis que **todavía hay juegos capaces de romper.** Y por qué no, los plataformas 2D multiscroll son al fin y al cabo los preferidos de la portátil.

Es dinámico y muy divertido

El secreto de Rayman está en su dinamismo. Aun sin extremidades, nuestro héroe es capaz de lucir unas animaciones formidables, de las que dan vida, y por otro lado **la acción de juego es fulgurante y transcurre suave,** con la colaboración de todos los aspectos técnicos.

En los ocho mundos (uno de ellos secreto), el salto es la constante, si bien hay que practicar las agarradas in-extremis, el movimiento de puño y hasta la parte del cerebro que utilizamos para resolver puzzles. Hay que ver también dónde hace falta ayudarse del escenario: de los "trombones" de Airy Forest o de los exploradores de Arcane Forest. Y practicar los poderes especiales, como el helicóptero o el balanceo, en cuanto nos hayamos hecho con ellos.

Rayman es además un tipo obediente. Sus controles son fiables y el nivel de dificultad va progresivo y permite que maduremos decisiones y saltos. Mejor, porque el juego es largo. No basta con llegar al final: debes haber abierto las 38 jaulas donde Mr. Dark ha encerrado a los Toons. Sabiendo que no todas están accesibles hasta que consigues los poderes especiales, cosa que ocurre al final del juego, no te quedará más remedio que volver atrás una vez que te lo hayas terminado. Encima duradero.

Concluyendo, **que nos ha encantado Rayman, que nos hemos dejado llevar por su increíble jugabilidad**, y que desde aquí vamos a recomendárselo a todos los jugones.

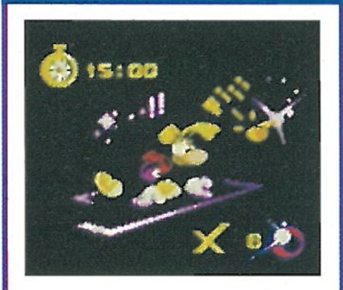
Libera a los Toons

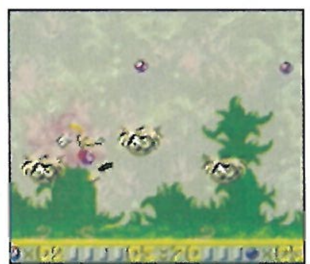


Están presos en **38 jaulas** repartidas a lo largo de los niveles. Puedes enfrentarte a Mr. Dark sin rescatar a todos, pero el juego no termina hasta que no abras todas. Y **necesitarás poderes que sólo consigues al final del juego.**



Los bonuses





Busca la señal de bonus, bien escondida por cierto, en los niveles, y prepárate a correr y a saltar como nunca. **Tiempo límite y una vida de premio.** Es sufrido pero quita tensiones.





Ese extraño objeto con ojos nos puede ayudar si saltamos sobre su cabeza. Hace las veces de ascensor móvil, aunque no tiene en cuenta lo que te encuentras más arriba.

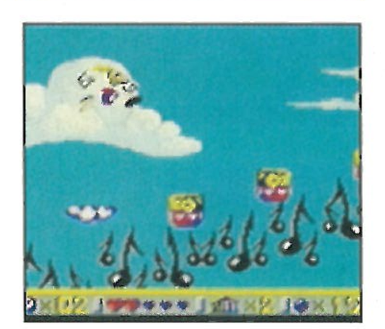


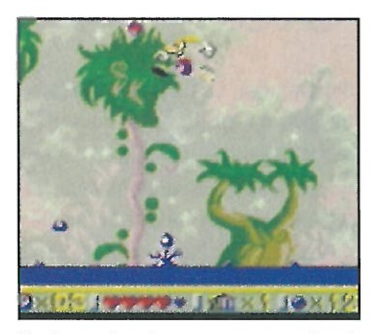
El cerebro funciona. El de este enemigo nos permitirá superar un obstáculo.





En la fase Fiery Depths debemos esquivar las bolas de lava ardiente.





En algunas fases hay que poner a prueba el corazón de Rayman. Salta o serás "bebido".

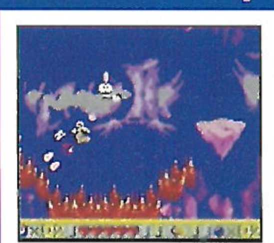


Los puños nos sirven para "obligar" a esa baya a aterrizar sobre el agua. Abajo hará de barco para nosotros.

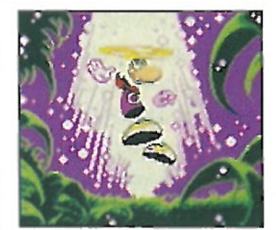
A pesar de su escasa originalidad, «Rayman» te sorprenderá. Es uno de los cartuchos que no debe faltar en tu colección portátil.



Poderes especiales

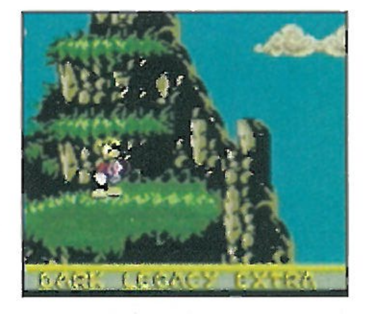






"Well done, Rayman: you just gained the Helico magic power: press A again while you're jumping and see what happens!"

Se ganan a medida que se avanza. Tanto hay que avanzar que incluso necesitáis acabar el juego para conseguirlos todos. Bueno, todos, dos que nosotros sepamos. **El del helicóptero, para saltar más alto** y mantenerte más tiempo en el aire; y el que nos permite **engancharnos a esos toons-argolla** para evitar precipicios con afilados pinchos.





El octavo nivel es secreto. Bueno, era secreto, porque aquí os mostramos dos pantallitas de este Dark Legacy Extra. Un bonito nivel, con sus peligros, sus lianas. No, no vamos a contaros nada más. Descubridlo vosotros.

El Análisis

GRÁFICOS 89
Estilo muy simple pero bien tirado. Cada mundo es eso, un mundo, y en algunos niveles la nota general sube bastante. Mucho colorido, y bien puesto.

MOVIMIENTOS 93
Rayman se adueña de la pantalla en el acto. Tiene unas animaciones increíbles y se desplaza rápido y sin angustias.

SONIDO 87
La banda sonora se ajusta perfectamente al juego y pone el punto de alegría. Es pegadiza y resultona. Cambia para cada fase.

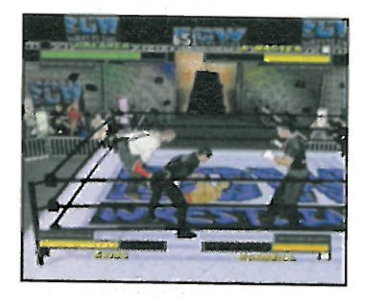
JUGABILIDAD 94
La clave de Rayman. El control es muy fiable, la dificultad está bien ajustada y el conjunto es perfecto.

ENTRETENIMIENTO 92
Decíamos que era un poco lo de siempre, pero a nosotros nos está divirtiendo un rato. Es largo, ingenioso y tiene mucho tirón.

TOTAL 93

- Los **gráficos** no destacan por nada en especial, pero la sensación general de escenarios y personaje es perfecta.
- La **mecánica** es poco original. De hecho hay montones de plataformas para Game Boy. Pero éste tiene algo especial, que cautiva enseguida.
- Se agradece que el nivel de **dificultad** vaya subiendo progresivamente.
- Entre salto y salto también hay que tirar de **coco.** Estupenda idea.





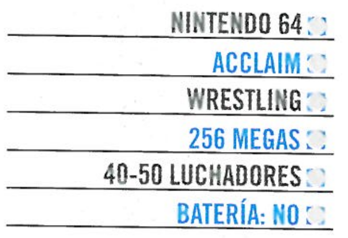




No faltan los golpes a dos bandas ante los que es imposible defenderse. Si dos de nuestros rivales se ponen de acuerdo, nos darán estopa con alguna llave espectacular o un salto desde la esquina. Búscate un compañero y devuélvesela a los abusones de turno.

ECW Hardcore Revolution

Espectáculo brutal





Aquellos que gustamos del espectáculo de la lucha libre tenemos un filón en nuestra consola favorita. Los juegos de wrestling llegan asiduamente a nuestras pantallas, y ahora es Acclaim la compañía que reaparece con la misma temática. Profundicemos un poco en los chips de «ECW Hardcore Revolution».

Con estilo propio, que no novedoso

Ya en «WWF Attitude», el anterior título de Acclaim, la forma de golpearse no era el típico botoneo rápido, sino que los golpes y llaves se llevaban a cabo mediante combinaciones con el pad. La mecánica se repite en «Hardcore», dándole a los combates un desarrollo más moderno (no más lento). En cualquier caso, la fórmula funciona y no se ha cambiado. Lo que también funciona a la perfección es el método de esta gente para capturar los movimientos de los luchadores, porque se mueven mejor que algunos redactores de esta revista. **Las más complicadas animaciones se llevan a cabo con la mayor naturalidad** y (salvo raras excepciones) sin parones tangibles. Si añadimos a esto una **realización gráfica sobresaliente,** obtendremos personajes prácticamente reales. Una pena que el virtuosismo no se traslade también a los escenarios, un tanto vacíos, y con espectadores en dos dimensiones. **Le falta algo del ambiente que se respira en los rings reales.** Si nos fijamos en las opciones, observaremos que desde luchadores a escenarios, pasando por música y vocabulario (hay una opción más "adulta", en inglés), todo puede ser objeto de cambio.

Todas estas características completan un muy buen título, que sin embargo se ve perjudicado por que, **básicamente, utiliza el mismo motor y control del «Attitude»,** con ligeras mejoras en algunos aspectos.

No, si se romperán algo





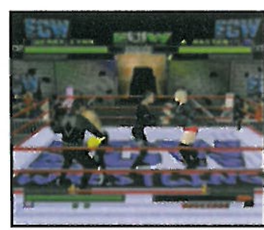
A pesar de que la lucha libre americana sea, mayormente, un ballet con bestias de más de cien kilos como protagonistas, hay que reconocer que **algunos golpes son muy espectaculares.** Tanto el agresor como el agredido cumplen su papel a la perfección, haciendo que el público se desgañite ante los actos mejor preparados.

Destrózalos como prefieras





La cantidad de **modos de juego** asusta. Desde una peleita rápida hasta el interminable modo career, podremos escoger entre Battle Royal, Cage, Tag Team, LumberJack, 3 on 1, ...Y no nos caben todos.



¡A la "guyulal"! El nivel cultural se refleja en los gritos e insultos.



Antebrazos, rodillas, nudillos, orejas,... todo vale para golpear.



Big Sal y Raven posan para N.A. en una imagen inconmensurable.



Las féminas también reparten a diestro y siniestro en ECW.



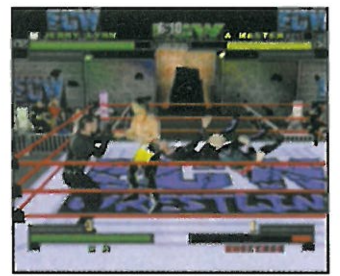

Algunos luchadores gustan de pasear sus bates de béisbol antes del combate.



Realismo gráfico y una gran cantidad de movimientos son las mejores bazas de «ECW Hardcore Revolution».



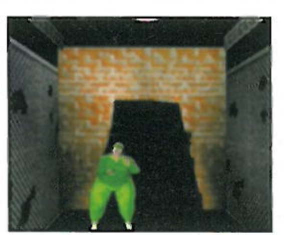
Roadkill explicando los efectos de un buen golpe en la nuca.

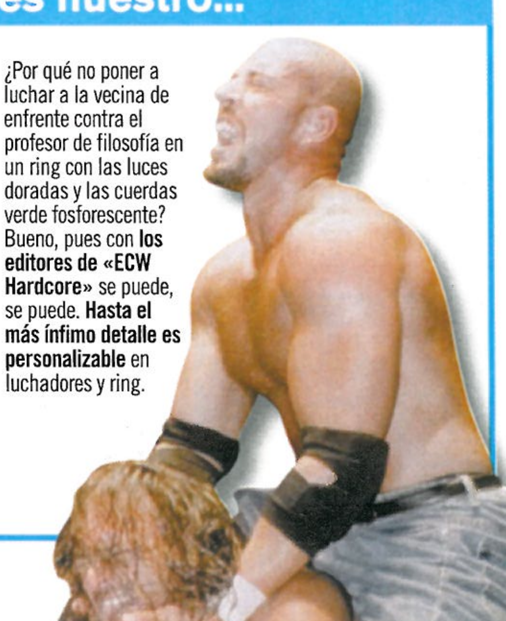
Si nos vemos en dificultades siempre podremos llamar a nuestro compañero de lechugazos para que entre a poner las cosas en su sitio.

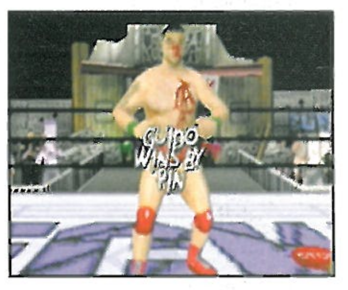
Aprovechando que el juego es nuestro...




¿Por qué no poner a luchar a la vecina de enfrente contra el profesor de filosofía en un ring con las luces doradas y las cuerdas verde fosforescente? Bueno, pues con **los editores de «ECW Hardcore»** se puede, se puede. **Hasta el más ínfimo detalle es personalizable** en luchadores y ring.



Nada escapa a la crudeza de la ECW, y menos aún sus luchadores. Después de un buen golpe, la zona del cuerpo dañada lucirá brechas o arañazos bañados en ketchup.

El Análisis

GRÁFICOS  87

Luchadores impecables campean por unos rings un poco "fríos". Algo más de ambiente en los escenarios habría estado bien.

MOVIMIENTOS  94

Magníficos, geniales, maravillosos, espléndidos y demás adjetivos aduladores que se os ocurran. Muy buenos.

SONIDO  82

Las melodías pesadas de guitarra usuales en los menús no son nada del otro jueves. En cambio, las voces y gritos están muy bien.

JUGABILIDAD  85

El control requiere conocer el movimiento para cada llave (como en «Attitude»), pero todo es acostumbrarse.

ENTRETENIMIENTO  89

Por duración, que no sea. Hay más modos de juego de los que se pueden probar en una vida. Además, los combates son ágiles.

TOTAL 88

- Mención especial al **realismo** de luchadores y movimientos. Una pena no poder enseñároslos.
- La ingente cantidad de **modos de juego** lo convierte en un cartucho ideal para las partidas multijugador o para una tarde solitaria.
- Carece de la **espectacularidad** que esperábamos en los escenarios. Demasiado sobrio en presentaciones y demás teatro propio del género.
- Si tienes **«WWF Attitude»**, piénsate hacerte con «Hardcore». Tiene el mismo motor y el control es exactamente igual.



Hay una vista subjetiva disponible que incrementa la sensación de velocidad (algunos tanques corren como posesos), pero no ayuda en la cuestión jugable.



NINTENDO 64
THE 3DO COMPANY
SHOOT'EM UP
128 MEGAS
24 NIVELES
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 84
Detallados tanques y diferentes estilos para la arquitectura de cada país, con edificios reconocibles pero un poco "cuadrados".

MOVIMIENTOS 83
Rápidos, en ocasiones excesivamente. Sensación de velocidad muy conseguida, para mayor gloria del espíritu arcade.

SONIDO 73
No parece que se hayan preocupado mucho por la banda sonora, que tiene un sonido muy "electrónico". Los efectos tampoco destacan.

JUGABILIDAD 86
El control resulta, en principio, demasiado brusco, pero por lo demás la jugabilidad es uno de los puntos fuertes del cartucho.

ENTRETENIMIENTO 82
El modo multijugador alarga la vida, pero se hace un poco corto si juegas tu sólo. Recomendado para gente de acción.

TOTAL 83



Battletanx

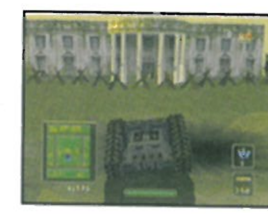
El diablo sobre orugas

El 99,9% de las mujeres ha muerto a causa de un virus que sólo afecta a las féminas, y los gobiernos mundiales se enzarzan en guerras nucleares por la posesión de las pocas que quedan. En tan penosas circunstancias comienza el título de acción que nos trae 3DO (¡Argh, el 99'9%...!).

Ya, ¿y los tanques para cuando?

Pues aparecen en el momento en el que nos toca defender a nuestras chicas de agresiones externas. La historia nos llevará de América a Europa por diferentes mapeados (no muy extensos) escapando, destruyendo, o escoltando a un ritmo frenético. Y es que, aunque técnicamente no sea una maravilla (algún fallo gráfico y de control), **«Battletanx» ofrece acción rápida y constante.** El **modo multijugador** está muy bien resuelto, completando un juego que no pasará a la historia, pero que **deleitará a cualquier fan de los "shooter".**

El armatoste de aquí es un "Goliath", lo más potente del arsenal de 12 tanques disponibles. Se te pone el vello en pie cada vez que pegas un cañonazo con él.



Destruiremos también lugares tan históricos como éste.



Eso negro y redondo suele ser lo último que ves de un "Goliath".

"Brandon - can you feel the Edge within your mind?"



Puedes encontrar turbos, armas, y demás ítems en cada nivel.



París tampoco se libra de las batallas campales en Battletanx.

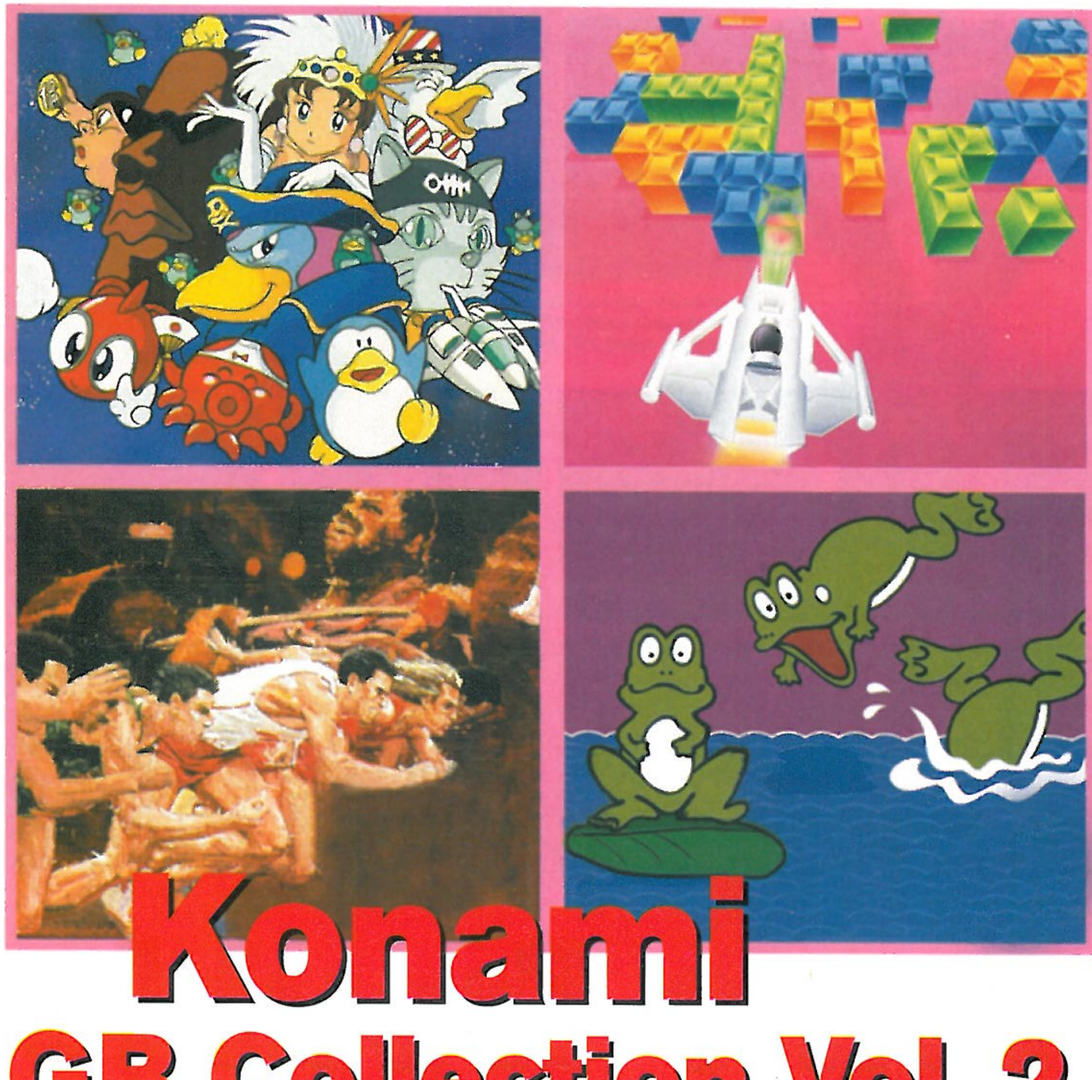
Para contar a los nietos...







¡Qué palizas nos pegábamos a los **7 modos multijugador!** Por equipos, defendiendo un Convoy,...



Konami GB Collection Vol. 2

Los buenos, el feo y Frogger

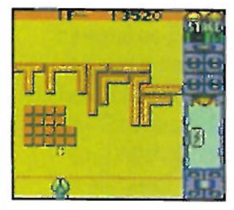
La nueva entrega de los clásicos de Konami nos trae a GBC cuatro juegos muy, muy distintos. Comenzamos por destacar la **enorme jugabilidad de «Parodius»** y su sistema mata-mata puro, que se acerca al alto listón ofrecido en su día por «R-Type». No alcanza el mismo nivel gráfico, pero divierte con el mismo patrón, además de mucho humor. También **«Track & Field» puede tenerte pegado** a la consola durante un tiempo. Ya sabes que el machaque de botones siempre puede ser más rápido, y eso pica lo suyo a cualquiera. Lo único malo en él, como en «Parodius», es la escasa duración. **«Block Game» es un puzzle feote** pero adictivo , y «Frogger»... es tan simple y repetitivo que baja la calidad final de un **cartucho "especial nostálgicos"**.





Los 110 metros vallas es la prueba más difícil de «T&F».

Cuatro tipos de jugabilidad

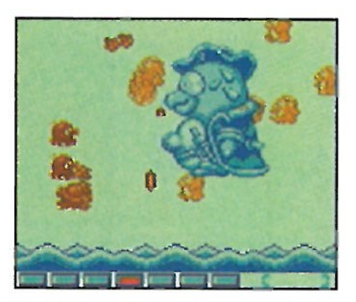








La variedad de géneros conforma un cartucho al que siempre puedes recurrir, a no ser que quieras algo de larga duración...



Los montones de payasadas de «Parodius» se aprecian con nitidez y espectacularidad en cada uno de sus jefes finales. Este pollo es un ejemplo de las tonterías que se ven en el juego. Y la pantalla de "Now Loading"... eso.

- GAME BOY COLOR
- KONAMI
- ARCADE
- 8 MEGAS
- 4 JUEGOS
- BATERÍA: NO

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 82
Destacan los de «Parodius» y «T&F», con unos sprites definidos y escenarios correctos.

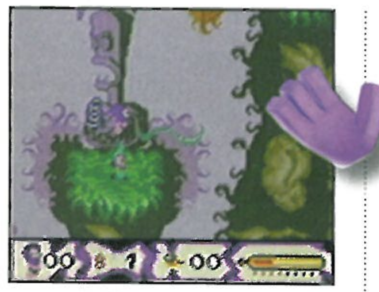
MOVIMIENTOS 78
Buenos scrolls y un gran movimiento para los deportistas de «T&F». Las escasas animaciones de «Frogger» y «BG» bajan la nota.

SONIDO 82
A cada juego sus melodías. En general animan correctamente, aunque «Parodius» se lleva la palma con sus versiones de clásicos y sus claros y acertados efectos.

JUGABILIDAD 90
Todos ellos tienen un control correcto, e incitan a jugar una partida tras otra. El que más engancha es «BG», el puzzle "raro".

ENTRETENIMIENTO  81
El problema de estos juegos es su escasa duración. Se salva «BG», con sus niveles aleatorios. Claro que 4 juegos en un cartucho...

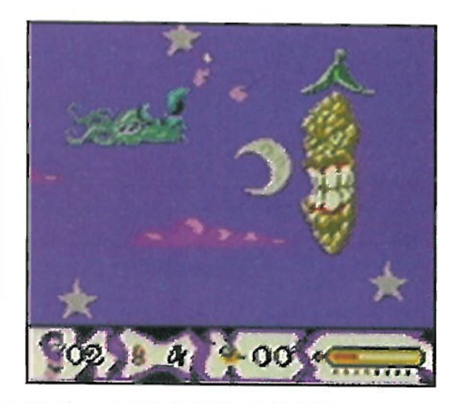
TOTAL 85



El objetivo de Ed es localizar seis objetos por nivel. Cosas tan curiosas como termómetros o muelles, que hay que llevar al profesor para que nos ayude a salvar la Tierra.



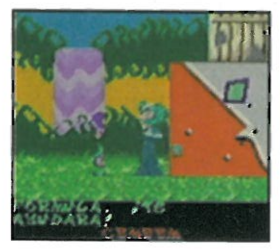
La aventura ha cambiado de estilo desde los 64 bits, pero objetos y personajes permanecen. Agente XYZ, profesor loco...

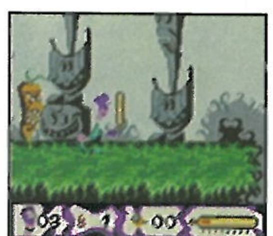
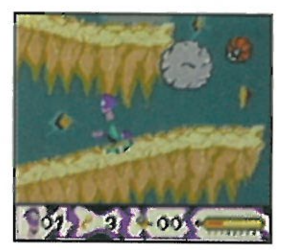


GAME BOY COLOR
UBI SOFT-PFX
PLATAFORMAS
8 MEGAS
5 MUNDOS
PASSWORDS







información del **juego**



Precio **5.990** PTA

TEXTO EN CASTELLANO

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 80

Ed conserva la imagen de la versión N64. Los escenarios no están mal, pero tienen algo raro, quizá el colorido, quizá el diseño...

MOVIMIENTOS 80

Las animaciones están algo forzadas, y a Ed le sobra peso. Con todo, es más dinámico de lo que parece.

SONIDO 85

Una melodía pegadiza suena y suena entremezclada con algunos efectos meritorios. Acompaña. Poco más hay que decir.

JUGABILIDAD 86

La mala noticia es que la barra de energía dura un suspiro; la buena, que es mucho más fácil de lo que se predice al comienzo. ¿O será al revés?

ENTRETENIMIENTO 83

Un cartucho de plataformas, sin mucho más. Tiene nombre, pero por eso le exigimos más que al resto.

TOTAL 83

Tonic Trouble

Ed vuelve a meterse en líos

Ed, el extraterrestre protagonista de «Tonic Trouble», y Rayman parecen ir de la mano. Ubi ha versionado ambas aventuras para la pequeña de Nintendo, aunque con diferentes resultados. Frente al dinamismo de la de Rayman tenemos a un personaje más pesado, que se mueve torpe en pantalla. Además la primera impresión es de un juego feote, que va a causarnos muchos quebraderos de cabeza: el tipo no anda muy ligero y hay mucho salto en el horizonte.

Va a mejor con el paso del tiempo

Pasado el disgustillo inicial, las tornas cambian para Ed. El extraterrestre **se deja llevar con cierta soltura y la velocidad de juego aumenta rápidamente.** Son fases cortas, a razón de tres por nivel, de mecánica muy simple: hay que buscar seis objetos y burlar a un guardián en la última. El reto se hace jugable, pero desde luego a Ed no hay quien le quite los kilos de más, por mucho que se agarre del filo de algunas plataformas y maneje el bastón como el Zorro. Y respecto a la primera impresión estética, nos reafirmamos: **no son los escenarios más bonitos que hemos visto,** ¿o es que son sólo algo raros?



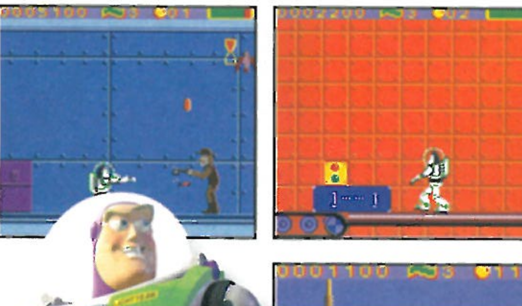
El chico de las palomitas





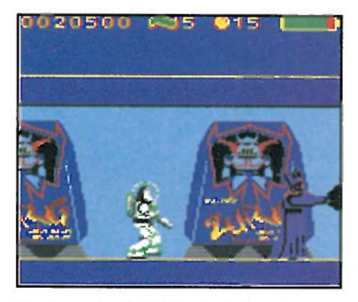
Al igual que en la versión grande, **Ed se convertirá en SuperEd** para superar ciertas pruebas. En este enfrentamiento debemos hacer que el guardia active la máquina de palomitas y, con mucha cautela, tomar alguna.







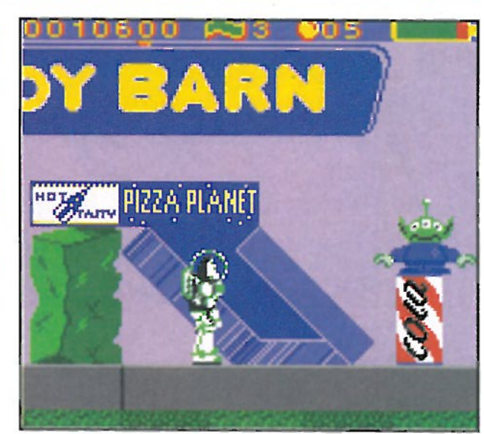




Contra el robot jefe la única estrategia es coger el arma que está a la izquierda de la pantalla, y correr cuando te dispare.



El único nivel algo variadito se desarrolla en un aeropuerto, donde tendrás que alcanzar un avión a lomos de tu caballo, cual Willis en Jungla de Cristal, esquivando las cajas que vienen.



GAME BOY COLOR
THQ-TIERTEX
ACCIÓN-PLATAFORMAS
8 MEGAS
11 NIVELES
BATERÍA: PASSWORD





No te metas con los aliens. Son listos e inmunes a los disparos.



Objetivos como encender una tele pueden dar muchos quebraderos.



Tendrás que ingeniártelas para conseguir todas las monedas.

Los primeros niveles recuerdan mucho al «Toy Story» original.

Toy Story 2

Juguetes sin vida

Después de su paso por Nintendo 64 -cuya versión también analizamos este mes- todos esperábamos que THQ nos preparase un juego interesante, que aprovechase las posibilidades de una licencia tan jugosa. Pero lo cierto es que nos hemos encontrado con un juego mediocre.

A tientas y barrancas

A los mandos de Buzz, nuestro objetivo será salvar a Woody de las garras de los alienígenas. Para ello debemos **recorrer 9 niveles recogiendo monedas** y cumpliendo ciertos objetivos como encontrar a un personaje determinado o buscar la salida entre plataformas y enemigos. Los **escenarios son simplones,** y algunos niveles son excesivamente cortos y tienen como único aliciente conseguir las monedas para acceder a niveles especiales de bonus.

Uno de los **aspectos más negativos es la jugabilidad;** falla el botón de salto, que además es el mismo que se utiliza para correr, lo que incrementa la dificultad para llegar a determinadas plataformas. Tampoco es posible saltar y disparar, por lo que algunos enemigos se nos volverán literalmente imposibles. Y para remate, **el control es poco preciso.** Una verdadera lástima, porque desde luego la película merecía mucho más.

Niveles de bonus





Si consigues recoger todas las monedas de un nivel, accederás a la fase de bonus. Aquí tu objetivo será pillar todas las monedas que vayan cayendo, y en niveles más avanzados también tendrás que esquivar piedras. Los niveles 6 y 8 son sólo de bonus.

El Análisis

GRÁFICOS  69

Tanto la composición de los escenarios como de los personajes resulta de lo más simple. Se puede hacer mejor en Game Boy Color.

MOVIMIENTOS  60

Se aprecia una falta de frames en el scroll y en los movimientos de los personajes. Todo es demasiado rígido.

SONIDO  65

Melodías alegres que machacarán tus oídos. Los efectos son lo más típico que puedas escuchar en este tipo de juegos.

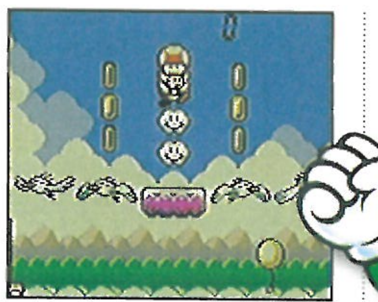
JUGABILIDAD  59

Hace que un juego que parezca fácil sea tarea imposible. Falla en los saltos y a la hora de correr. Los controles no reaccionan adecuadamente a nuestras órdenes.

ENTRETENIMIENTO  59

Sus 9 cortos niveles duran poco y, debido a la falta de jugabilidad, en muchas ocasiones acabarán con tu paciencia.

TOTAL 60



En todos los juegos se incluyen mejoras. En "Turtle Bridge", por ejemplo, aparecen monedas que dan la oportunidad de ganar más puntitos en cada viaje. Se hace incluso másjugable.

GAME BOY COLOR
NINTENDO
ARCADE
8 MEGAS
5 JUEGOS + OCULTOS
BATERÍA: SÍ

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 83

En las versiones nuevas, buen uso del color, agradables y claros a la hora de jugar. Las antiguas son una reproducción perfecta de las máquinas LCD.

MOVIMIENTOS 85

En las actualizaciones se aprecia un suave desplazamiento de sprites y buena velocidad. A las antiguas, un respeto, hombre.

SONIDO 89

A los pitiditos de los clásicos se contraponen conocidas melodías Nintendo, con una gran calidad y animación del ambiente.

JUGABILIDAD 93

Si buscas complicación, juega al ajedrez. Estos juegos se dejan hacer desde el primer segundo con un control total.

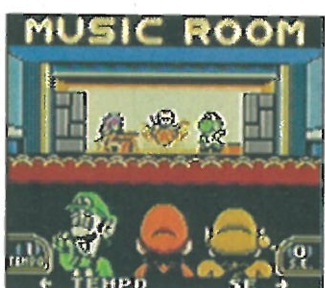
ENTRETENIMIENTO 92

Diez jueguecitos cortos de diversión inmediata que resultan adictivos hasta para el gato.

TOTAL 91







Entrando en las opciones veremos multitud de casitas que nos permiten leer consejos para conseguir una mejor puntuación, descubrir secretos, o, como veis aquí, escuchar las melodías del juego.

Game & Watch Gallery 3

En memoria del LCD

La memoria agradece sobremanera que la Gran N se ocupe de los más arrugadillos, volviendo a darnos la oportunidad de disfrutar de la **plena jugabilidad** que ofrecen los cinco títulos principales de este cartucho.Al igual que en entregas anteriores de «G&W», se incluyen **versiones modernas de los juegos originales** que sacan partido de la potencia de GBC, tanto en gráficos como en movimientos. Si el placer ya es grande para quien jugó con ellos en su día, tampoco podemos despreciar el **gran entretenimiento** que pueden proporcionar al novicio infante. Estos juegos **no tienen unos gráficos de caerse de espaldas,** ni una música de cascos, pero enganchan a la GB al más reacio. Y además dan a conocer **parte de la historia de Nintendo.**



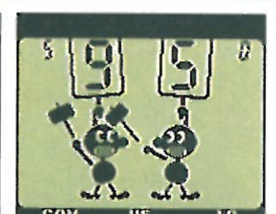






Los cinco juegos que podemos disfrutar son "Turtle Bridge", "Green House", "Donkey Kong", "Mario Bros." y "Egg". Este último era el que mejor pinta tenía en la handheld original, con un lobo de quitarse el sombrero (vaya un chiste...).

No se vayan todavía...







Si los juegos que podemos jugar desde el principio son divertidos, los que nos ofrece la máquina tras conseguir unas cuantas estrellas no se quedan atrás. **"Flag Man"** es un "simón" simpatiquísimo; **"Judge"** basa su jugabilidad en la rapidez de reflejos y agilidad mental; y **"Lion"** puede dejarte el cerebro partido en dos. Y aún quedan otros dos por ver.



MANUAL DEL JUGADOR PERFECTO

GUÍAS COMPLETAS PARA N64

Nº 4 - 795 pesetas - 4,77 €

Nintendo Acción

DONKEY KONG 64

- Resident Evil 2
- Shadowman
- Castlevania 64
- Bomberman Hero
- F-Zero X
- Star Wars Racer
- Beetle Adventure Racing
- Quake II
- Tonic Trouble
- Mario Golf
- Hybrid Heaven
- Mario Party
- Zelda 64: todos los secretos

... y cientos de trucos para tus juegos favoritos

14 juegos completamente destripados + cientos de trucos.

A PARTIR DEL 28 DE MARZO EN TU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTAS.

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Pokémon Stadium arrasa literalmente en Estados Unidos • El juego es número 1 en las listas más importantes • En España, Re-Volt asciende a un increíble número 2 en ventas • Algo tendrá que ver su precio • **Y Pikachu continúa sin descansar en USA, con su edición amarilla** • Y llega Tomb Raider, mucho ojo.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
3. **RESIDENT EVIL 2** Capcom
4. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
5. **RAYMAN 2** Ubi Soft
6. **RIDGE RACER 64** Nintendo

El nuevo juego de coches de Nintendo 64 ha cuajado entre los redactores de la revista. Se valora el espíritu del clásico de Namco, pero se valora aún más la capacidad de sorprender, de ofrecer cosas nuevas. Es el estreno en N64 de NST. No podían haber empezado con mejor pie

7. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
8. **QUAKE II** Activision
9. **WORLD DRIVER** Midway
10. **ROADSTERS** Titus
11. **STAR WARS RACER** Nintendo



12. **TONY HAWK'S PRO SKATER** Activision
13. **SHADOWMAN** Acclaim
14. **GOLDENEYE 007** Nintendo
15. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
16. **F-1 WGP II** Nintendo
17. **BANJO-KAZOOIE** Nintendo
18. **NBA JAM 2000** Acclaim
19. **TOP GEAR RALLY 2** Kemco
20. **SUPER MARIO 64** Kemco

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **POKéMON** Nintendo
2. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
3. **TOMB RAIDER** Eidos
4. **ZELDA DX** Nintendo



5. **RAYMAN** Ubi Soft
6. **STREET FIGHTER** Capcom
7. **TARZÁN** Activision
8. **MICKEY'S RACING** Nintendo
9. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
10. **RONALDO V-FOOTBALL** Infogrames
11. **CONKER'S POCKET** Nintendo
12. **DUKE NUKEM** GTI
13. **TRACK & FIELD** Konami
14. **MISSION:IMPOSSIBLE** Infogrames
15. **SUPER MARIO LAND 3** Nintendo



16. **GAME & WATCH GALLERY 3** Nintendo
17. **WARIOLAND 2** Nintendo
18. **R-TYPE DX** Nintendo
19. **MARIO GOLF** Nintendo
20. **INTERNATIONAL KARATE** Virgin

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. **RESIDENT EVIL 2** Activision



2. **REVOLT** Acclaim
3. **DONKEY KONG 64** Nintendo
4. **TOY STORY 2** Activision



5. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
6. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
7. **CARMAGEDDON 64** SCI
8. **SUPERCROSS 2000** EA
9. **WORLD DRIVER** Midway
10. **RAYMAN 2** Ubi Soft

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. **TARZÁN** Activision
2. **POKéMON AZUL** Nintendo
3. **POKéMON ROJO** Nintendo
4. **TOM & JERRY** Take 2
5. **BUGS & LOLA BUNNY** Infogrames
6. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
7. **FIFA 2000** THQ
8. **ZELDA DX** Nintendo
9. **SUPER MARIO LAND 3** Nintendo
10. **STREET FIGHTER** Capcom

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. **POKéMON STADIUM** Nintendo
2. **WRESTLEMANIA 2000** THQ





3. **MARIO PARTY 2** Nintendo

Las 40 nuevas pruebas que incluye el cartucho no son el único motivo de su éxito. Se han mejorado tanto el aspecto gráfico (ya veréis, Mario con pantys) como el jugable, con nuevas ideas.

4. **DONKEY KONG 64** Nintendo
5. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
6. **NFL BLITZ 2000** MIDWAY
7. **MARIO KART** Nintendo
8. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
9. **1080° SNOWBOARD** Nintendo
10. **TONY HAWK'S PRO SKATER** Activision

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM





1. **POKéMON YELLOW** Nintendo

La edición especial de Pikachu, protagonizada por el Pokémon eléctrico, se aúpa al primer puesto de esta importante lista de ventas.

2. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
3. **HARVEST MOON** Natsume
4. **MS PACMAN S.E.** Namco
5. **TOY STORY 2** THQ

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN ELECTRONICS BOUTIQUE

1. **POKéMON STADIUM** Nintendo
2. **HARVEST MOON 64** Natsume
3. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
4. **MARIO PARTY 2** Nintendo
5. **DONKEY KONG 64** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
2. **TOY STORY 2** Activision
3. **RESIDENT EVIL 2** Activision



4. **SUPER MARIO 64** Nintendo

La fiebre Super Mario no cesa en Inglaterra. El mes pasado ya os contábamos que Mario volvía a los primeros puestos de las listas, y este mes tan sólo podemos confirmar al clásico de Nintendo como uno de los juegos más increíbles de la historia. Donde va, triunfa.

5. **DONKEY KONG 64** Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
4. **ROADSTERS** Titus
4. **RAYMAN 2** Ubi Soft
5. **TOP GEAR HYPERBIKE** Kemco

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo



2. **RESIDENT EVIL 2** Capcom
3. **TONY HAWK'S PRO SKATER** ACTIVISION
4. **F-1 WGP II** Nintendo
5. **SHADOWMAN** Acclaim

LOS 5 MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN
EN NINTENDO 64

1. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
2. **GOLDENEYE 007** Nintendo
3. **RESIDENT EVIL 2** Activision
4. **QUAKE II** Activision
5. **ARMORINES** Acclaim

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. **ISS 64** Konami/2.990 PTA
2. **ISS 98** Konami/3.990 PTA
3. **RE-VOLT** Acclaim/3.990 PTA
4. **GOLDENEYE 007** Nintendo/5.990 PTA
5. **SCARS** Ubi Soft/4.990 PTA
6. **F-1 WGP** Nintendo/4.990 PTA
7. **SILICON VALLEY** TAKE 2/4.990 PTA
8. **F-ZERO X** Nintendo/5.990 PTA
9. **LAMBORGHINI** Titus/5.990 PTA
10. **GT 64** Infogrames/4.990 PTA

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. **POKéMON STADIUM** Nintendo/Abril
2. **MARIO PARTY 2** Nintendo/Junio



3. **PERFECT DARK** Nintendo/Junio
4. **TARZÁN** Activision/Abril
5. **TUROK 3** Acclaim/Agosto

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN



1. **WARIOLAND 3** Nintendo/Abril

El nuevo WL es el más largo y menos lineal de la genial saga. Apuntad además entre otras novedades que Wario tendrá nuevas transformaciones, que habrá minijuegos de golf, que se hará de noche y de día, que tendréis que recoger más objetos...

2. **POKéMON AMARILLO** Nintendo/Junio
3. **RESIDENT EVIL** Virgin/Julio
4. **DKC** Nintendo/Julio
5. **PERFECT DARK** Nintendo/Noviembre

LAS 5 BANDAS SONORAS
DE NINTENDO 64

1. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
2. **TONY HAWK'S PRO SKATER** Activision
3. **DONKEY KONG 64** Nintendo
4. **VIGILANTE 8** Activision
5. **ROAD RASH 64** THQ

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

RESIDENT EVIL 2

En un ramalazo de habilidad y maña impropia, hemos conseguido hacernos el juego con ranking A. Como sabemos que la cosa no es fácil, sino todo lo contrario, os contamos todo lo que hay que hacer para llegar al final del primer escenario a toda pastilla y de cuerpo entero.

Página 62

Rayman 2

Rayman nos abandona este mes, pero dejando un buen sabor de boca al personal. El Lum número 1000 al fin está al alcance de los jugones Raymaníacos. De nada, de nada.

Página 74

Duke Nukem

Otros seis niveles destrozados a tiros y puñetazos. Aunque también hay que dar algo de amor a la gran cantidad de féminas que nos esperan este mes. Y, no se lo digas a nadie, también tenemos todos los secretos.

Página 66



Pokémon

Recorremos otras seis localizaciones, para convertir en realidad tu sueño de hacerte con todos. Por cierto en el Safari... Mejor lee.

Página 70

Donkey Kong 64

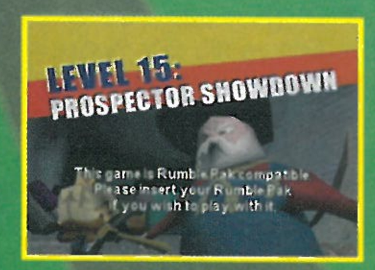
También nos abandona nuestro querido mono. Pero no se irá sin antes eliminar al temible K. Rool, el jefe final de DK 64.

Página 80

EL TRUCO DEL MES

TOY STORY 2

Si te has quedado "tó muñeco" en alguno de los niveles de este cartucho de Disney, aquí tienes la manera de abrirlos todos.





Estos tres vaqueros despiadados serán el último obstáculo al que tendremos que enfrentarnos para liberar a Woody.

Como habrás leído en nuestro comentario, la nueva aventura de Disney no es precisamente difícil. Si acaso laboriosa, porque hay que encontrar muchas cosas e ir hilando acciones. En todo caso aquí te lo queremos poner en bandeja, y por eso nos hemos sacado de la manga este pedazo de truco para que te muevas en el nivel que quieras. En la pantalla de título donde aparece Buzz Lightyear en pleno vuelo, pulsa, en el stick: **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo.** Ahora comienza una partida y elige el nivel que más te guste, majete.

Otros trucos...

XENA

En la pantalla del menú principal pulsa **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha,** en la cruceta direccional. Accederás a la pantalla de códigos. Una vez allí, **para jugar con Despair** haz: C-izquierda, C-derecha (todo dos veces); **para vestir a Despair de conejito:** C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo; **para enfrentar a Xena con Gabrielle:** C-izquierda cuatro veces.

RE-VOLT

Introduce **B, A, Z, Z, B, L, A, C** en el lugar correspondiente, y lo tendrás todo. Coches, circuitos, todo a tu alcance.

WORLD DRIVER

Los últimos trucos disponibles para este pedazo de juego de coches. Hay una **vista cenital** que se obtiene pulsando Arriba tres veces, A, Izquierda y por último A tres veces. Para **derrapar con mucho peligro,** haz lo siguiente: B, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha tres veces, Abajo. Y cerramos con un clásico, **el truco consíguelo-todo:** Z, Derecha, Z tres veces, B, C-abajo, A, Derecha, Start.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Resident Evil 2

¿Ya has jugado la aventura doscientas veces y aún no has conseguido un ranking digno?, ¿o no has conseguido ver el final? Entonces, sigue los pasos de nuestra guía y concluye el primer escenario en un tiempo récord.

PRIMER ESCENARIO — LEON

Esquiva los primeros zombies y llégate hasta la **armería**. Una vez hables con el dueño, **recoge las balas** de ambos mostradores. Ahora machaca a los zombies que han atacado al armero, si quieres **conseguir ya mismo la escopeta,** o déjalos en paz si puedes esperar a conseguirla en la comisaría. Avanza hasta encontrar a los zombies de la verja, coge la munición de la ambulancia y elimina a los que te asedian, esquivando al que está dentro de la cancha. Sal, recoge la munición de los cubos de basura y despacha a los **zombies a cuchilladas subido al contenedor** (aunque tardarás lo tuyo), o esquívalos haciendo eses.

Cruza la puerta metálica y corre hasta la **puerta del autobús.** Hazte con las **balas del asiento trasero** y encárate al pedazo de hembra que se arrastra a tus pies, además de a su amigo. Una vez fuera del autobús, intenta esquivar al grupo de zombies. Al primero, por la izquierda, los demás por el fondo del escenario. Una vez cruzada la puerta de barrotes, puedes hacerte con **hierba verde en el macetero de la izquierda,** si bajas por la escalera. Si prefieres girar a la derecha, esquiva a los dos señores, y entra en la comisaría, que hasta que salgas...



COMISARÍA

Ve a **5** (mapas en las páginas siguientes), te encontrarás con un **señor azul** infectado por el virus, que te entregará una **Tarjeta Azul,** que debes usar en el **ordenador del hall** para desbloquear las otras dos puertas principales. Entra por **6.** Encontrarás un **baúl** donde podrás dejar y coger cosas durante la aventura.Todos están interconectados, de manera que lo que dejes siempre podrás recogerlo en cualquier otra habitación con un baúl. En el cajón de la mesita encontrarás **munición** (tendrás que conseguir primero una **llave pequeña),** y en el **banco,** un documento importante, ya que incluye la clave de la caja fuerte **(2236 ó 4542)** que encontrarás más adelante. Sal por la otra puerta,



enfréntate al Licker si tienes escopeta, o pasa corriendo si llevas prisa, y cruza la puerta. Entra en **7** y usa el **Mechero** en la chimenea para conseguir la **primera Joya Roja.** Ve a **10** y deja la Joya Roja en el baúl. Sube hacia el segundo piso por la escalera y ve a **17,** donde debes resolver el **puzzle de las estatuas.** Pon la gris a la izquierda, y la rojiza a la derecha, sobre sus cuadrados correspondientes. Recoge la **segunda Joya Roja y ve a 18.** Coge la escopeta



del armario y la **Medalla Unicornio.** Vuelve hasta **4,** y deja la segunda joya en el baúl. **Usa la Medalla en la estatua de 4 y recibirás la Llave de Picas.** Ahora ve a **8** y recoge la **Manivela** una vez hayas empujado la escalera contra el armario. Sal y ve hasta el final del pasillo. Entra en **19** y sube. Avanza hasta que el suelo se rompa. Pulsa el interruptor y sal por la abertura. Mueve a la derecha las estanterías primera y segunda, empezando por la izquierda. Ve al panel del cuadro y recoge el **Enchufe Alfil.** Sal por la puerta doble y ve hasta el otro extremo del corredor, para llegar a **20,** recoger una Llave pequeña, ir a **19,** usarla y pillar una modificación para la pistola (combínala cuando la pistola no tenga munición, y tendrás 18 balas más; lo mismo con la escopeta y la Magnum). Vuelve a **20** y sal por la otra puerta para ir hacia **22** (corre al pasar junto a los cuervos). Verás el **helicóptero accidentado.** Baja por la escalera y métete en la caseta, donde





conseguirás una **Manivela circular.** Sal por la puerta por la que entraste, ve hasta el helicóptero y **usa la manivela en el depósito de agua.**

Hazte con las dos joyas Rojas y dirígete a **21.** Colócalas en los dos bustos y recoge el **Enchufe Rey y la Llave de Rombos,** al lado de la estatua. Vuelve al pasillo y sal al exterior, por la puerta que aún no has utilizado. Baja y ve a **12.** Cruza la puerta y estarás en **11,** donde te enfrentas a los zombies antes de llegar a la **caja fuerte.** Ábrela con la combinación correspondiente, y recoge el mapa. Sal por la puerta doble, elimina a todo lo que se mueva (mejor con la escopeta), y ve a la puerta del final. Continúa hasta **16,** donde, tras recoger el **Cable y el Enchufe Torre,** saldrá un Licker. Elimínalo y ve a **15** para obtener otra Llave Pequeña, que deberás usar en **6** si quieres munición. Utiliza el Cable en el panel del pasillo y ve a **9** para recoger un film (puedes revelarlos en **10**). Ve a **5,** enfréntate al poli del comienzo, el infectado, que ya no se entera de nada, y recoge la **Llave de Corazones** de la mesa. Ve a **11** y cruza la puerta que aún no has usado. Avanza por el pasillo y baja la escalera.

SÓTANOS

Elimina a los perros y ve a 26 para recoger el mapa. Si quieres, antes puedes ir a **25,** bajar por la alcantarilla y llegar a una sala de descanso, aunque tendrás que enfrentarte a más perros. En **26,** para restaurar la electricidad, pulsa los interruptores así: **arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.** Ve a **28** y ayuda a Ada con la furgo. Sal al pasillo y abre la verja para llegar a **30,** donde conocerás a Ben. Recoge la **Palanca de la pared** y vuelve a **29,** donde la usarás. Baja, elimina a las arañas, y sube. Estás en **31,** donde debes recoger los **tres Enchufes e ir a 32** para colocarlos en el panel. Ahora **controlas a Ada.** Corre a **33** intentando esquivar los perros, hazte con el **mapa de la pared,** baja por los escalones y empuja las cajas para que te sirvan de pasarela. Sube, pulsa el interruptor, cruza por las cajas y recoge la **Llave de Tréboles.** Si quieres, al salir puedes ir al ascensor, usarlo y recoger munición extra. Vuelve hasta la pared que te separa de Leon y volverás a tomar su control. Recoge los "regalos" de Ada y ve a **25.** Hazte con la **Tarjeta Roja,** elimina a los zombies y ve a **27.** Coge munición y una metralleta o una bandolera. Lo lógico es **dejarle la bandolera a Claire,** porque tiene que llevar muchos tipos de munición para el lanzagranadas.

COMISARÍA 2

Entra con la **nueva Llave en 13** para conseguir munición, nuevo documento y la Magnum. Ve a **14,** usa el Mechero en la caldera del fondo, y enciende las antorchas en el orden siguiente: **12, 13, 11.** Coge la **Rueda dentada** y sube al segundo piso, a **19,** llevando además la **Manivela larga.** Sube la escalera de la biblioteca y sal por la puerta. Ve a **34,** usa la manivela en el agujero de la pared, sube por la escalera y usa la rueda en la parte izquierda del mecanismo. Pulsa el botón y coge el **Enchufe Caballo.** Arrójate por el hueco y saldrás en **30.** Ve a ver a **Ben** y recoge el documento. Desciende a las alcantarillas por **29,** entra en **31,** coge los Enchufes



que no hayas colocado aún y, por si acaso, la escopeta. **Graba** si no tienes arrestos suficientes. Entra en **32** y enfréntate a un **gusanazo con patas** que escupe cositas con más patas. La pistola en un principio y, si se acerca mucho, la escopeta es más útil. Coloca los Enchufes y ve a **35,** donde está Ada. **Salta al agua** y cruza la puerta.

LAS ALCANTARILLAS

En **36,** coge munición y un documento. Empuja el armario y descubrirás una escalera que baja a un almacén en el que, encendiendo las lámparas con el Mechero, podrás recoger munición de escopeta y **Magnum.** Antes de salir de **36,** coge la **Manivela circular.** Baja y de nuevo serás Ada. **Sigue a Anette** por



los pasillos y recoge el mapa de la pared. Sube la escalerilla y corre por el tubo de ventilación hasta el otro extremo sin parar. Bajarás a **37.** Después de la charla, cruza la pasarela y baja. Volverás a tomar el control de Leon. Sigue por donde fuiste con Ada, pero no subas la escalerilla. Métete en el hueco de la pared y recoge la **Medalla Lobo** y munición. Esquiva a los bichotes peludos y sal por la puerta de la izquierda. Más arañas y, al final, un panel en el que debes poner la Medalla Lobo y, más tarde, la **Medalla Águila.** Sube al hueco y entra a **38.** Ve al otro extremo de la sala, usa la Manivela, cruza, y vuelve a usar la Manivela circular para que suba el puente. Salva si lo crees conveniente. Cruza la puerta y avanza hasta **39.** Abre la compuerta y empieza a correr hacia la **luz roja** que viste en la pared. Pulsa el mecanismo y caerá una **bombona de gas.** Cuando el cocodrilo la tenga entre las muelas, dispara. Vuelve a **39,** sube con **Ada a 37,** cruza el puente y sube hasta el cuadro de mandos. Recoge la **Medalla Águila** y un documento. Coloca la Medalla y cruza por el nuevo camino. Avanza hasta **40,** activa el vagón y entra. ¡Vaya, otra vez **Birkin!** Antes de que el brazo salga, se ve caer polvillo, con lo que el enfrentamiento es bastante fácil si le disparas cada vez que aparezca. Fin de trayecto.

FÁBRICA ABANDONADA

Baja del vagón y enciende el **cañón de bengalas con el Mechero.** Recoge la **Llave de la caja de armas.** Cruza la puerta y elimina los zombies. En la primera bifurcación gira a la izquierda y coge modificación para la escopeta. Ahora ve a la derecha y usa la puerta. En este cruce ve a la izquierda, hacia la escalera. Sube y llegarás a **42.** Cógelo todo y deja un hueco en el inventario, donde debes llevar munición abundante. Graba. Sal a **43** y sube al vagón. Dentro está la llave que debes utilizar en el panel exterior para ponerlo en funcionamiento. Vuelve a entrar y, ▶▶





ENFRÉNTATE A TYRANT

Este antiguo enemigo del primer RE nos asustará unas cuantas veces en la partida del segundo escenario. Para dejarlo KO, lo mejor es dispararle tres veces con un arma como el lanzagranadas o la Magnum. Cada vez que lo tumbes, regístrale y te harás con munición extra. Si te sobran munición y sangre fría, siempre puedes esquivarle describiendo círculos a su alrededor y saliendo por piernas en la dirección que más te convenga. Eso sí, cuidado, porque intentará meter sopapos mientras gira.



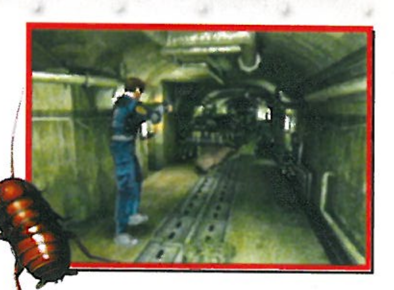
PRIMER ESCENARIO (continuación) LEON

▶▶ cuando aparezca el enemigo, sal fuera. Mantén las distancias y dispara con algo gordo, como la Magnum o la escopeta. ¿Ya? Pues hala, al laboratorio.



LOS LABORATORIOS

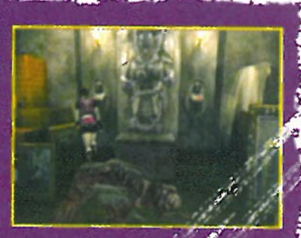
Entra en **44**, coge lo necesario, reorganízate y sal hacia **45.**Ve por el **corredor azul** para entrar en **46** y coger la **Caja de fusibles.** Cámbiala en el brazo mecánico por el **Fusible Principal.** Ve con él a **45** y úsalo en la máquina del centro. Ahora ve por el **corredor rojo** y deja al menos dos huecos libres en el inventario. Ve a **49,** recoge el **Lanzallamas** del armario y los documentos. Uno de ellos muestra la contraseña **"NEMESIS"**. No pulses el botón del panel. Si quieres, haz arder la planta del conducto de ventilación, entra por él y recoge munición en **50,** aunque aquí hay dos Lickers. Si no quieres, nada, hombre, no es imprescindible. Sal al pasillo y abre la compuerta. Elimina las plantas con el lanzallamas, cruza la puerta y baja por la escalera. Baja y estarás en **52.** Ve a **58,** no te pares en el panel de la pared y sigue hasta **53,** donde hay un **mapa** y un **baúl.** Coge la Llave de la caja de armas y ve hacia **54.** Usa la Llave en el armario y te harás con una modificación para la Magnum. Entra en **56** y coge la **Tarjeta del Laboratorio.** Ve a **57,** elimina a la polilla sobrealimentada, machaca las larvas del ordenador y úsalo. Introduce la clave "NEMESIS" y ve a **48,** en el piso superior. Abre la compuerta y **registra tus huellas dactilares** para hacerle un favor a Claire. Entra en **47,** elimina a los



malos y recoge el **MO Disc.** Cuando **Anette suelte el G-Virus,** recógelo. Comienza la cuenta atrás. De camino a **53,** utiliza el MO Disc en la disquetera de **58.** Graba. **Coge la Magnum, la escopeta, y toda la munición y hierbas** posibles. Entra por la puerta de **58** y corre hasta la sala del enfrentamiento definitivo. Usa tus armas más potentes y esquiva con rapidez, sobre todo a la **segunda mutación de Birkin,** que salta como un sapo con zapatos nuevos. **Dispárale sólo cuando esté en el suelo.** Si eres diestro, disfruta del final. O, del medio final.... ¿Qué dices Claire? Sí, sí, en el próximo número nos ocuparemos de ti. Palabra de NA.

EXTERMINANDO LICKERS

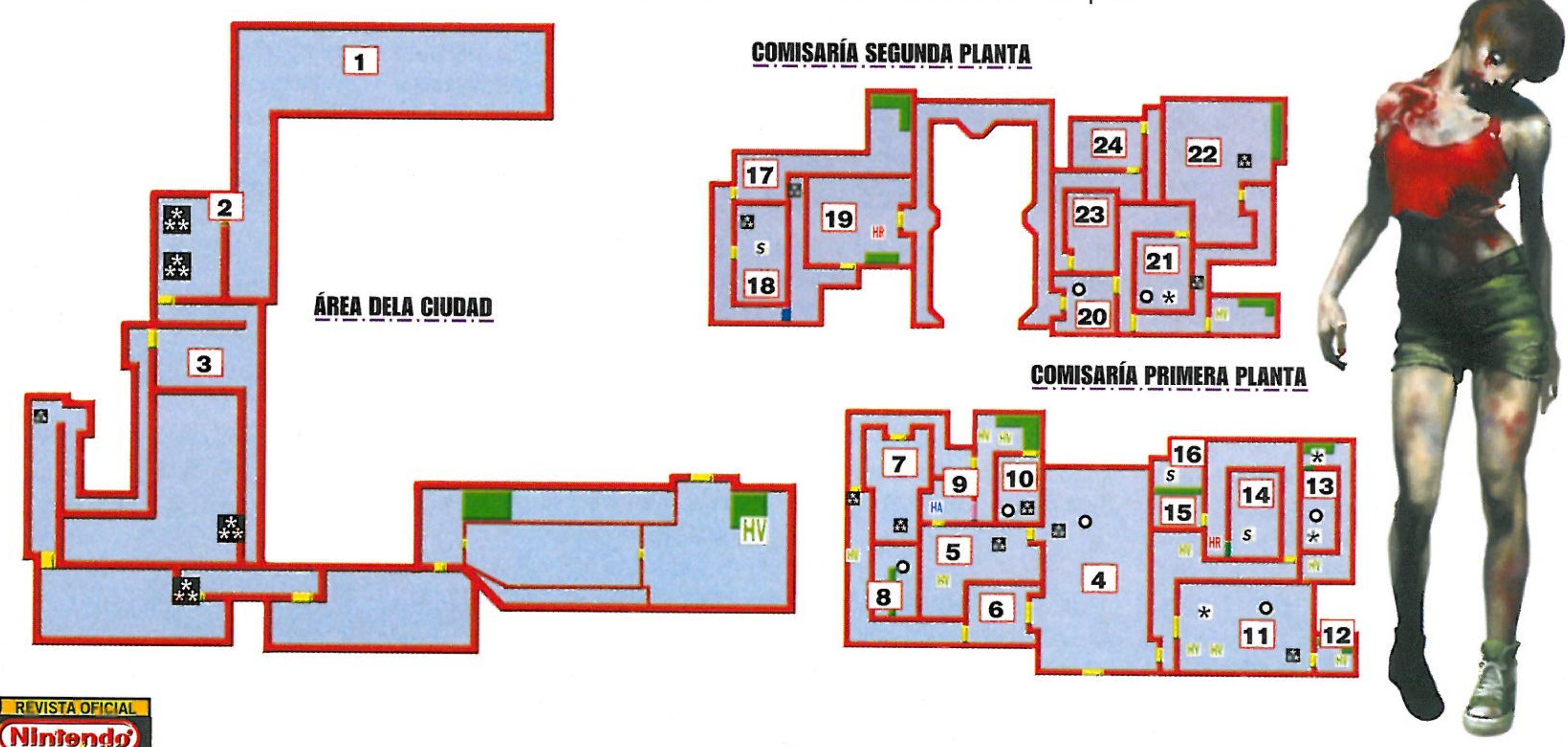
Para eliminar a estos enemigos, sólo hace falta llevar un arma potente, como la escopeta o la ballesta y descargar tres certeros disparos apuntando hacia abajo. También, con sangre fría y espacio puedes esquivarlos. Si vas a por el nivel A, el tiempo es oro...

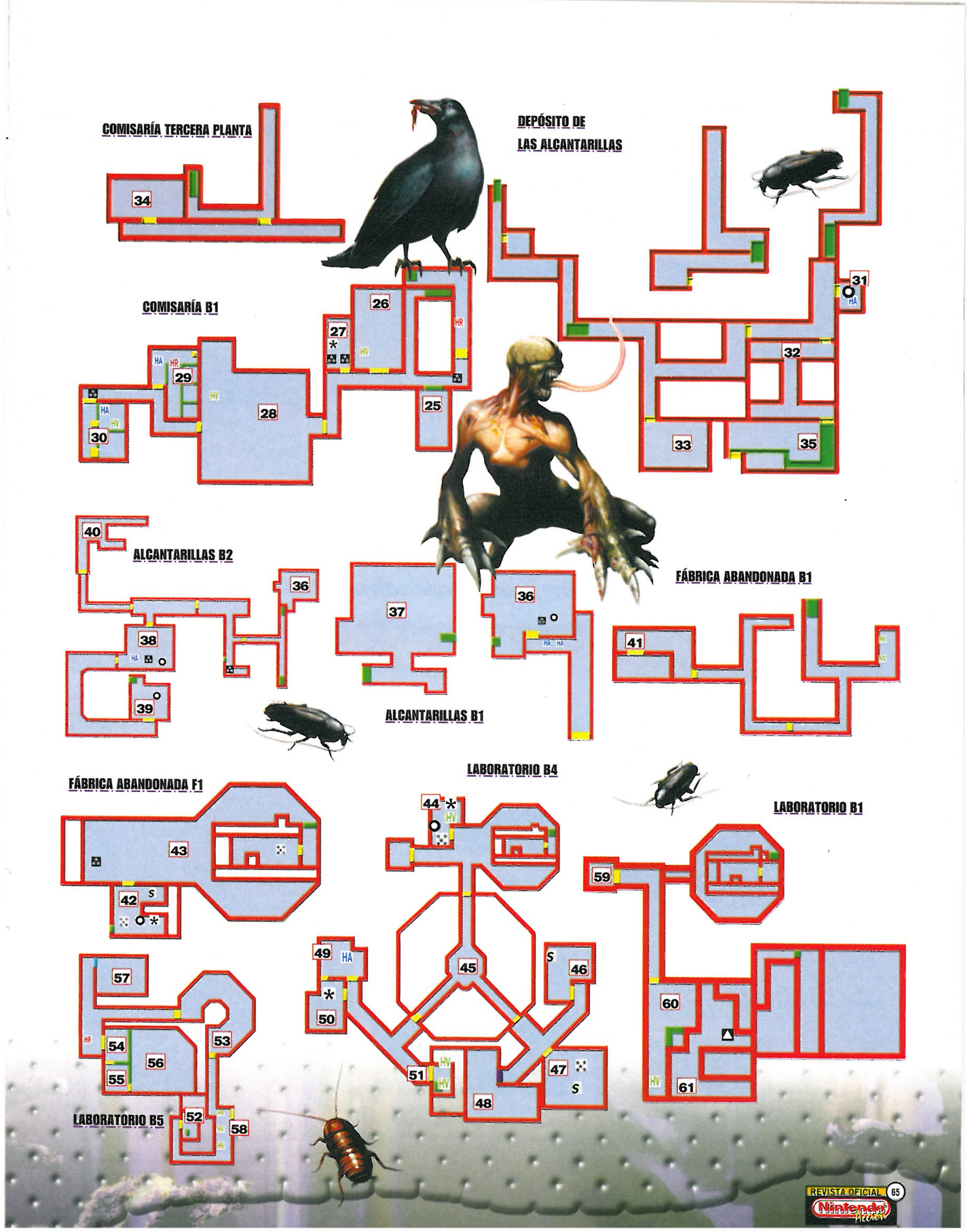


LOS MAPAS DEL JUEGO

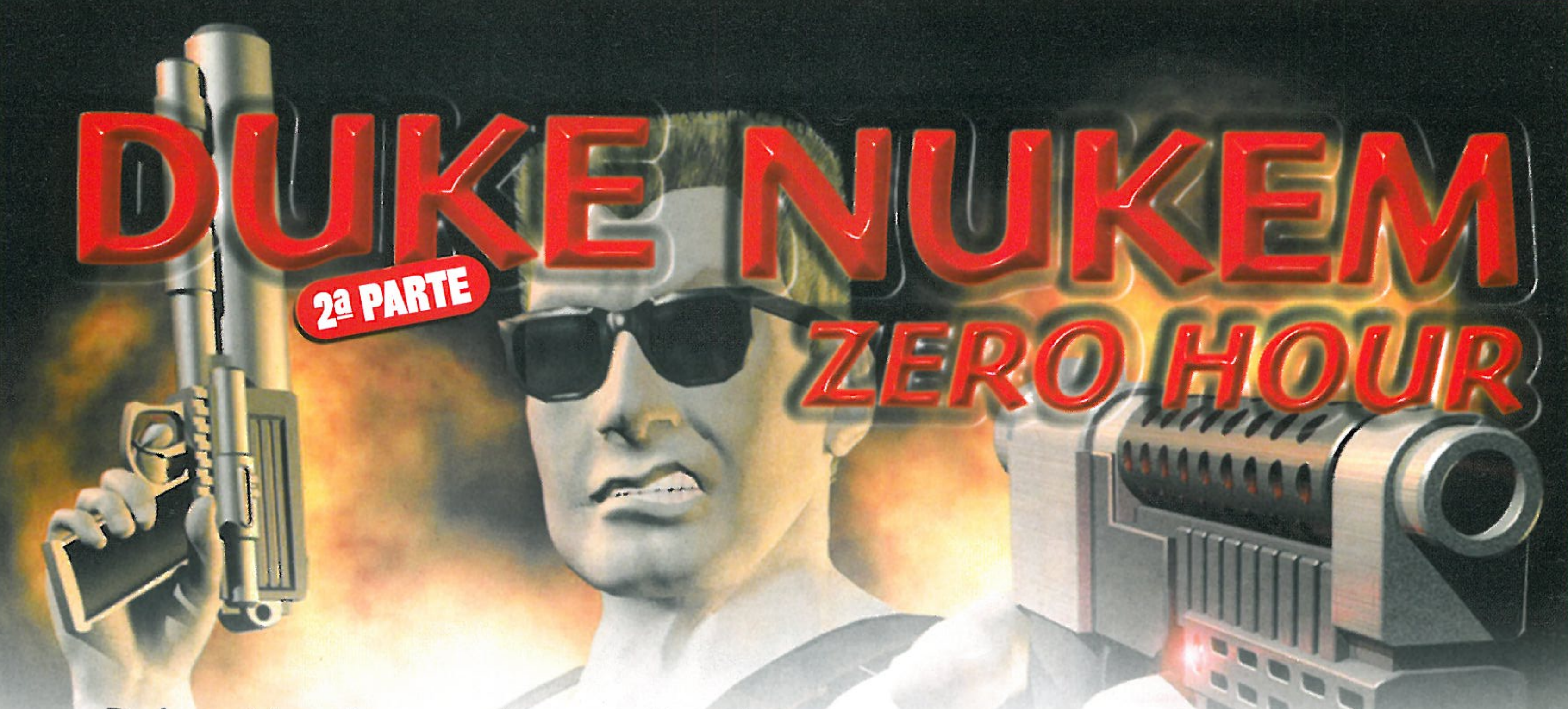
La numeración que ves en cada habitación de los mapas se corresponde con la del texto. Recuerda que nosotros no sabemos cómo vas de salud, o de munición, o si prefieres armar a Leon con la ametralladora, así que, libre eres de recoger los ítems que te hagan falta en cada habitación.

- HV Hierba Verde
- HR Hierba Roja
- HA Hierba Azul
- Munición de pistola
- * Munición de escopeta
- O Cinta
- S Spray
- Granadas
- Munición magnum





COMISARÍA TERCERA PLANTA
DEPÓSITO DE
LAS ALCANTARILLAS
COMISARÍA B1
ALCANTARILLAS B2
FÁBRICA ABANDONADA B1
ALCANTARILLAS B1
LABORATORIO B4
FÁBRICA ABANDONADA F1
LABORATORIO B1
LABORATORIO B5



Duke está cada vez más raro. Si en la entrega anterior de nuestra guía nos mostraba su trabajada imagen de machote mundial, en esta ocasión... bueno, que ha empezado a preocuparse de cómo vestirse para la siguiente fase, y cosas de esas. Pero bueno, aún puede salvar a todas las chicas.

FASE 8 — DRY TOWN

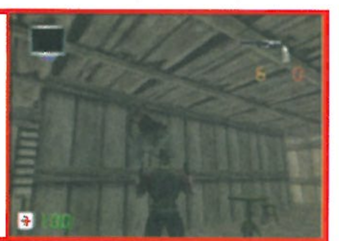
CHICAS 1 y 2



Tras eliminar a los lagartos, **introdúcete dentro de la fuente** y bucea para salir al interior de la casa. Además de las babes, conseguirás **munición y doctor's bag.**

SECRETO 3

Dispara a la cabeza del ciervo que hay en el salón y se abrirá la puerta que hay debajo de la escalera. Además del secreto, **Boiler Plate Armor.**

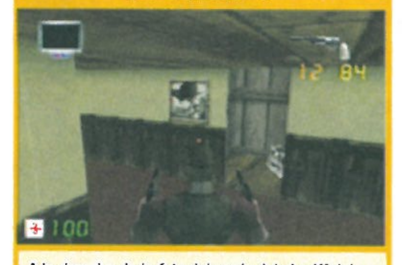


SECRETO 1



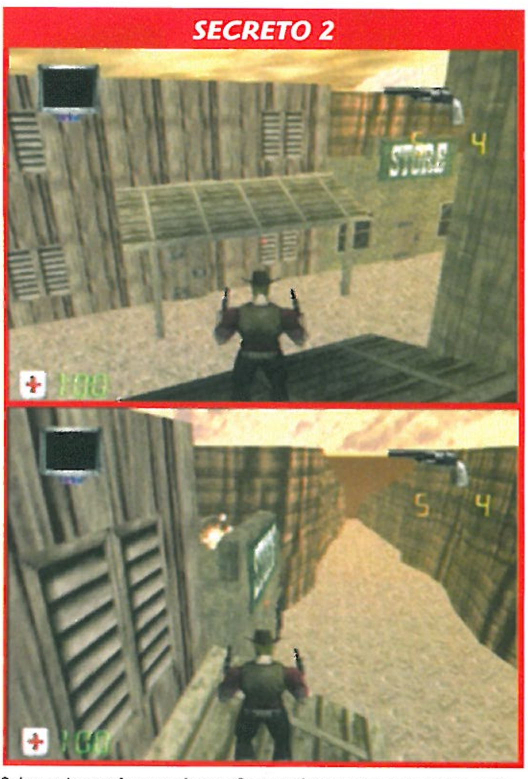
En la habitación donde aparece el primer arma del futuro **(Claw-12 Shotgun)** encontrarás esta **palanca**. Muévela con decisión y **se abrirá la puerta de al lado de los sacos de arena.**

SECRETO 4



A la derecha de la foto del cerdo del sheriff del lugar, que encontrarás en **"Root Beer"**, **pulsa acción justo donde la pared es más oscura.** Te darás de bruces con otro secreto.

SECRETO 2



Sube por la **escalera que hay en Secreto 1** y, una vez en la azotea, salta al edificio que tienes enfrente. **Entra saltando por detrás del cartel de "Almacén". Secreto y Atomic Health** serán tuyos.



CHICAS 4, 5 y 6

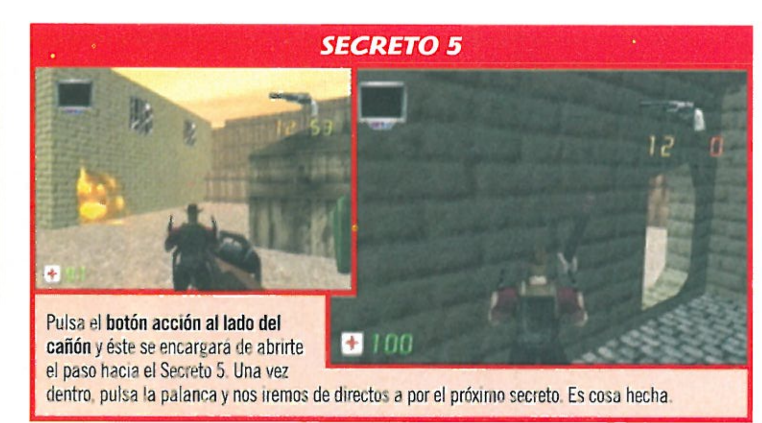


Tírate hacia el **escenario del saloon** donde bailan las mozas y **busca una entrada por detrás**. Allí están las pobres. Desátalas, a ver si se bailan algo.

CHICA 7

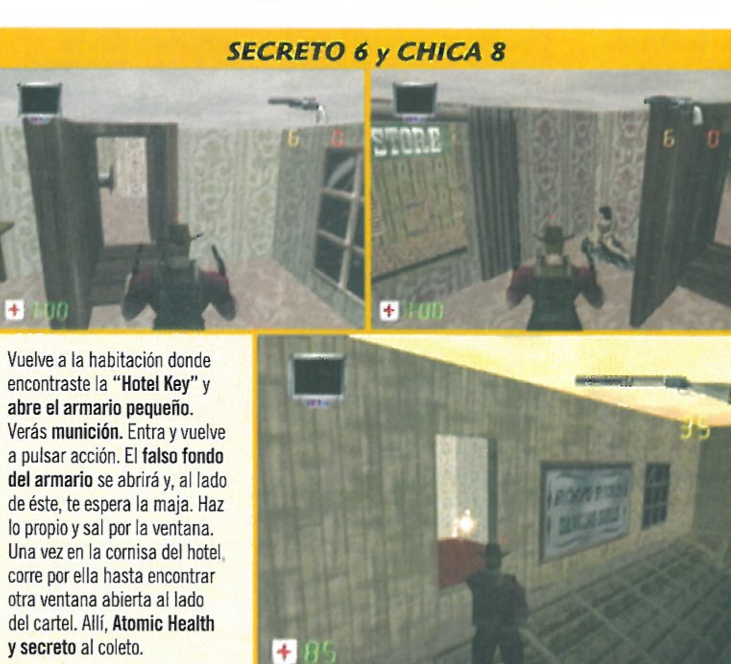
A esta muchacha la encontrarás en la **habitación de la derecha** de donde se encuentra la **"Hotel Key"**. Acércate a ella y dale un toquecito a ver si se reanima.

SECRETO 5



Pulsa el **botón acción al lado del cañón** y éste se encargará de abrirte el paso hacia el Secreto 5. Una vez dentro, pulsa la palanca y nos iremos de directos a por el próximo secreto. Es cosa hecha.

SECRETO 6 y CHICA 8



Vuelve a la habitación donde encontraste la **"Hotel Key"** y **abre el armario pequeño.** Verás **munición.** Entra y vuelve a pulsar acción. El **falso fondo del armario** se abrirá y, al lado de éste, te espera la maja. Haz lo propio y sal por la ventana. Una vez en la cornisa del hotel, corre por ella hasta encontrar otra ventana abierta al lado del cartel. Allí, **Atomic Health y secreto** al coleto.

CHICA 9



Detrás del mostrador donde usaste la "Saloon Key" te tropezarás con una nueva chica.

SECRETO 7 y CHICAS 10 y 11



Haz como si fueras a saquear la caja registradora (botón acción) y la pared que tienes enfrente estallará. Entra por el hueco y sube. Además de estos dos bombones que tienes en la pantalla, **conseguirás un nuevo arma del futuro (Havoc Multilauncher).**

CHICA 12



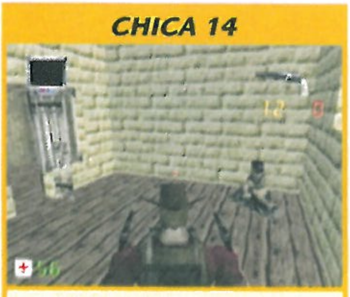
Cuando salves a las **chicas 10 y 11, tírate por la ventana** y, justo debajo, encontrarás una habitación con esta moza. Está un poco oculta, pero si te fijas no pasará desapercibida.

CHICA 13



Una vez en poder del TNT, sube por la escalera hacia la azotea. **Salta encima del cactus** (si no te lo ha roto algún enemigo) y desde allí a continuación **a la azotea del edificio siguiente**. Te puedes sentir orgulloso, amigo, éste era de los difíciles y tú no has fallado.

CHICA 14



Una vez destruidos todos los enemigos, **métete por la nueva entrada de la cárcel.** En este primer tramo está la chica. ¿Qué plato has roto tú, cara de ángel?

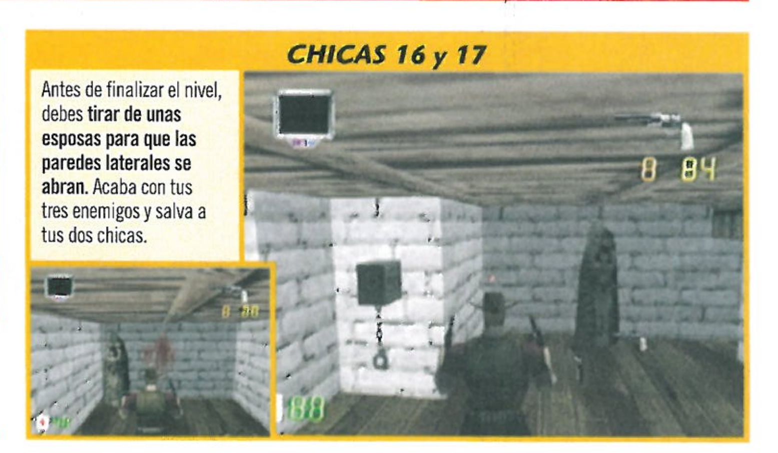
CHICA 15



A esta chica la encontraremos haciendo las funciones de perchero en **los pasillos de la planta de arriba del Miner'69er**. Acércate con dulzura, a ver si la vamos a asustar.

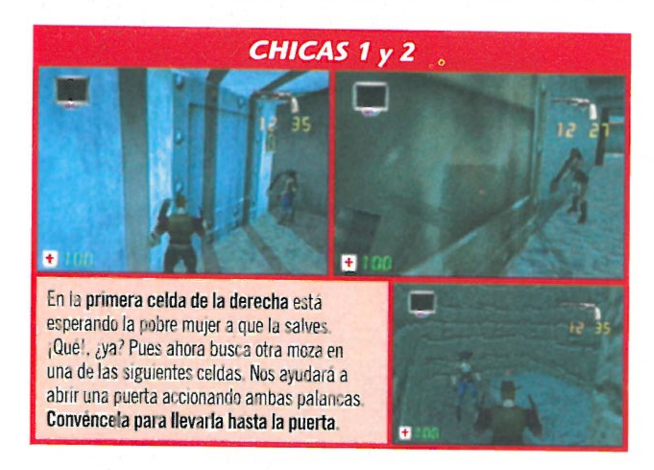
CHICAS 16 y 17

Antes de finalizar el nivel, debes **tirar de unas esposas para que las paredes laterales se abran.** Acaba con tus tres enemigos y salva a tus dos chicas.



FASE 9 JAIL BREAK

CHICAS 1 y 2



En la **primera celda de la derecha** está esperando la pobre mujer a que la salves. ¡Qué!, ¿ya? Pues ahora busca otra moza en una de las siguientes celdas. Nos ayudará a abrir una puerta accionando ambas palancas. **Convéncela para llevarla hasta la puerta.**

SECRETO 1



En la **habitación contigua a la de la chica 1**, verás un **hueco que comunica con la siguiente celda.** Arrástrate y, además de secreto, obtendrás **30 puntos curativos** y manchas en el pantalón. Al salir, sacúdete un poco.

CHICAS 3 y 4



Tras **abrir la puerta con la chica 2**, accederás a una nueva zona de celdas. Entra en todas y tendrás que volver a pedir ayuda a una de estas jovenzuelas. Sé educado y dale las gracias, aunque no te entiendan.

SECRETO 2



Después de abrir la puerta con la **chica 4**, verás un cartel **"North Wind"**. Abajo, a su derecha, hay un **respiradero con las rejas rotas**, así que… pues eso, que te dirijas hacia abajo y que poco más...

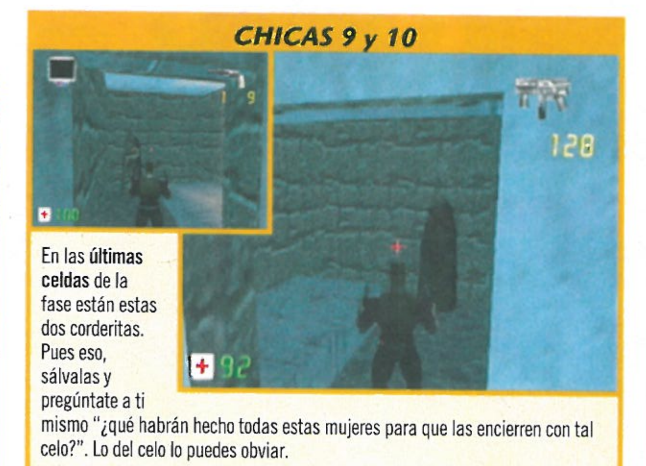
SECRETO 3





Ve hasta la **zona de agua en Secreto 2** y, antes de dejarte llevar por la corriente, mira a tu derecha. Verás munición en un hueco de la pared. **Déjate caer en el agua** y salta sobre el hueco, pero date vida, que la corriente te arrastra.

CHICAS 5 y 6



Una vez que la corriente deja de hacer efecto, mira bien en las orillas. ¡Hola, guapas!

CHICA 7



A esta chica la encontraremos en **una habitación donde pone "1"**. Estará quietecita, en el suelo. **Si no la ves, prueba a equiparte la visión nocturna,** rompetechos.

CHICA 8



En el **cuarto central de la habitación 3** está la deseada fémina con el doctor's bag. A ver si aprenden las demás. No sólo a premiarnos con su presencia, sino a darnos además medicina.

SECRETO 4



Tras **destruir la torreta cancerbera, dirígete a la puerta** y ábrela. Secreto y recompensa a modo de "objetos varios" pasarán a tus pertenencias.

CHICAS 9 y 10

En las **últimas celdas** de la fase están estas dos corderitas. Pues eso, sálvalas y pregúntate a ti mismo "¿qué habrán hecho todas estas mujeres para que las encierren con tal celo?". Lo del celo lo puedes obviar.

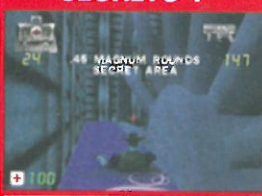
CHICA 11



Antes de acabar la fase, **localiza a un francotirador** que está custodiando a la última chica. Mátalo y rescátala. Hala, termina la fase, agonías. Punto y final.

FASE 10 UP SHIP CREEK

SECRETO 1



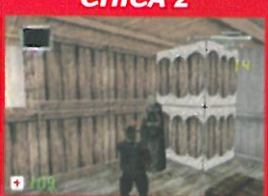
Al bordear por detrás este molino hidráulico (muy espectacular la escena), conseguirás **Magnum Rounds además del secreto.** Todo del tirón.

SECRETO 2 y CHICA 1



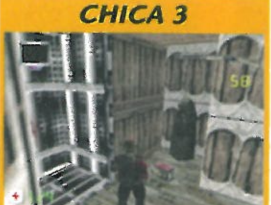
Al utilizar la **"Backstage Key"**, la cortina subirá y verás a la chiquita con extraña pose. Sálvala y **rompe la silla** que hay en uno de los recovecos para recoger **Atomic Health.**

CHICA 2



Mata al segundo destructor que aparezca y, a la derecha del hueco donde estaba escondido, verás una nueva chica. Ya tenemos confianza...

CHICA 3



Esta mujer (sí, hay ahí una mujer, algo misteriosa, pero mujer) está **vigilada por un tercer destructor.** Haz que vuele en pedacitos y busca bien entre las cajas.

CHICA 4



En la **habitación que hay junto a uno de los teletransportadores**, te espera la moza, sentada en la cama. No, Duke, pero en qué estás pensando. Olvídalo.

SECRETO 3



La cama de esta habitación necesita un urgente cambio de sábanas, así que, nada, abre el armario, coge sáb... no, no, **entra a por el secreto**.

CHICAS 5 y 6



Destruye los "cybermenhires" de la sala. Ahora las **pantallas azules de protección están sin energía**. ¿Qué haría un héroe en estos casos? ¡Pues salvar a las chicas, "parao"!

CHICA 7



En la sala de teletransportadores, tendrás que **enfrentarte a tres destructores**. Uno de ellos te abrirá el paso para conseguir tu golosina preferida.

CHICA 8



Cerca de la chica anterior hay un panel que te pide el **Código 3**. Desactiva las pantallas y rescata a la última chica, que está atrapada entre dos pantallas junto al **Atomic Health.** Secreto y babe, dos por el precio de uno. Así está el mundo.

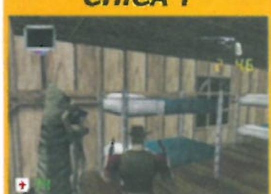
FASE 11 FORT ROSWELL

SECRETO 1



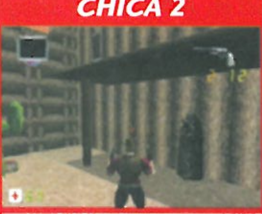
Mata al francotirador que hay en la ventana, junto al fuego, y dispara al barril detonante que hay en el interior. La puerta se abrirá y...

CHICA 1



Acaba con tus enemigos y salva a la tímida dama que espera paciente a que un héroe de tu categoría suspire por ella.

CHICA 2



A esta pobre no le dejan tomar el sol. **Desátala** y verás como, aunque tú lo quieras, tampoco se va a poner a tomarlo.

SECRETO 2



Dirígete a la chimenea y no dudes en atravesar el fuego. Aunque huelas a churrasco, ya tienes el secreto. Cambio de piel, y no hay problema.

CHICAS 3 y 4



Salva a estos dos monumentos, pero ten **mucho cuidado con los barriles detonantes**. Si se te van los tiros, adiós a las babies.

CHICA 5



Subiendo por la **escalera donde, con suerte, un cerdo se autodinamita**, verás a la hermosa mujer.

SECRETO 3 y CHICAS 6 y 7







Busca una **ranura a la izquierda del portón** y pega una buena explosión en la pared. Además de las chicas, **conseguirás munición y botes de curación +30.** Una operación muy rentable.

SECRETO 4



Métete detrás de la puerta derecha y sube por la escalera. Ahora salta sobre los salientes troncos de madera para entrar por el hueco de enfrente. Hecho esto, ve hacia el pasillo opuesto y recoge todos los objetos, entre ellos el **congelador alienígena**. Tranquilo, sabemos que no ha sido fácil.

SECRETO 5



Al atravesar el portón, verás unos balconcillos. Acaba con todos los cerdos y sube por el único (balconcillo, no cerdo) que tiene escalera. **Conseguirás el secreto y abundantes ítems.** Demasiados para enumerarlos en este espacio.

CHICA 8



Después de matar a las arañas, sube y entra a la habitación. **Entre dos camas encontrarás a la belleza.** Al salir, **cuídate del francotirador.** Luego no digas que no te avisamos, que te ha cogido desprevenido, que...

SECRETO 6



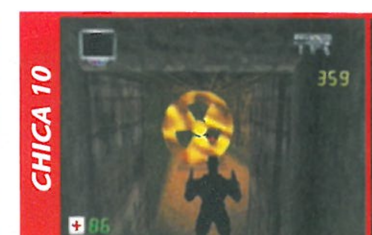
Después de **destruir la torreta cancerbera,** busca una **pared próxima a una grieta y rómpela.** Ya tienes todos los secretos.

CHICA 9



Nada más utilizar la **"Guard Tower Key"**, entra, mata a tu enemigo y salva a tu chica. No te entretengas demasiado, que la babe está en las últimas y no sabemos si va a poder resistir mucho.

CHICA 10





Antes de coger el símbolo de Duke y finalizar la fase, bordéalo y, detrás del mismo, verás a la última dama. Está un poco oscuro, pero si prestas atención no tendrás problema. Fíjate qué buena perspectiva.

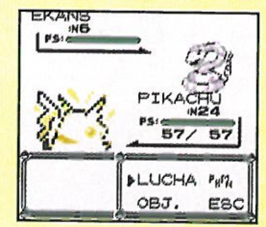


Cuartel General Pokémon (3ª Parte)

Enfrascados completamente en la aventura, Ash está dispuesto a desvelar algunos de los misterios que esconde el apasionante mundo de Pokémon. Y ya de paso, hacerse con un par de medallas para demostrar su valía, eso sí, con nuestra tercera entrega de la guía.

RUTA 4: DE PASEO

En esta ruta no hay nada importante que hacer. Simplemente nos sirve de enlace entre el MT. MOON y la Ciudad Celeste.





Lo único destacable que encontrarás aquí es la **MT 04** que **contiene el potente Remolino.** No olvides hacerte con un Spearow y, si tienes la edición roja podrás conseguir un Ekan o un Sandshrew con la edición azul. **Nuestra elección es Sandshrew por su velocidad, defensa y fuerza.**

CIUDAD CELESTE: EL CAMINO DEL DESPERTAR

Dispuestos a conseguir la medalla Cascada, lo primero que debemos hacer es visitar el Centro Pokémon y aprovisionarnos de pociones y Poké Ball en la tienda.



En la primera casa de la **izquierda podrás cambiar un Poliwhirl por un Jynx.** A Poliwhirl lo podrás conseguir en Ciudad Azulona con la Súper Caña, pero **Jynx sólo hay uno,** y lo tiene este entrenador.

Si vas al patio de la casa que hay a la izquierda, justo antes de entrar en la Ruta 24, podrás encontrar un Caramelo Raro. Da un paso hacia delante, gira a tu derecha, y avanza pulsando A.



Esta bicicleta, valorada en un millón, **nos ahorrará muchas horas de viaje.** Seguramente jamás consigas dinero suficiente para comprarla, así que piensa otra forma de conseguirla...



No podrás entrar en la Mazmorra Rara hasta que completes el juego. Dentro se esconde **Mewtwo,** así que guarda la Master Ball para cazarlo, aunque es posible cazarlo por el método tradicional; **pero es dificilísimo.**



Los Pokémon acuáticos de Misty son demoledores contra los de fuego. Con el **Látigo Cepa de Ivysaur** podrás vencerla con facilidad. También puedes utilizar uno de fuego, pero con un **nivel bárbaro para vencer a Starmie.**



Los mafiosos del **Team Rocket han robado la MT 28 Excavar.** Sólo podrás acceder al lugar del crimen tras **hablar con Bill en la Ruta 25,** y es la única vía posible de salida de la ciudad. Nosotros te hemos advertido.



#150 MEWTWO

DIFÍCIL ELECCIÓN

Los Pokémon eléctricos son muy potentes contra los del tipo agua y volador, pero son una auténtica patata contra los del tipo roca. Pikachu, el Pokémon que más fama ha conseguido (aunque no termine de convencernos en batalla), se enfrenta al resto de PKMN eléctricos, ¿quién ganará?

#025 PIKACHU

Pikachu,el Pokémon de peluche, sólo es útil para poder **ver en el Túnel Roca con el Destello.** Sus mejores ataques son: **Impactrueno,** que es superado por Trueno; y **Onda Trueno,** para dormir a los enemigos. El resto no merece la pena. Podrás conseguirlo en el **Bosque Verde** y en la **Central Eléctrica.**

#026 RAICHU

Es la **evolución de Pikachu con la Piedra Trueno.** Es aconsejable evolucionarlo después de que Pikachu haya aprendido Trueno. En la **versión azul** lo encontrarás en la **Central Eléctrica,** y en ambas versiones en la **Mazmorra Rara.**

#081 MAGNEMITE y #082 MAGNETON

Son los peores PKMN eléctricos de todo el juego y ninguno de sus ataques destaca en particular. Podrás encontrarlos en la **Central Eléctrica** y en la **Mazmorra Rara.** Sólo servirán para rellenar tu Pokédex.

#100 VOLTORB y #101 ELECTRODE



Otros que tal bailan... Sus únicos ataques importantes son **Autodestrucción y Explosión;** a ambos se les denomina del tipo suicida porque debilitan a tu PKMN al instante. Eso sí, son potentes. Se encuentran en la **Central Eléctrica y en la Mazmorra Rara.**

#125 ELECTABUZZ

Sólo está disponible en la versión roja del juego y podrás encontrarlo en la **Central Eléctrica.** Sus mejores ataques son **Puño Trueno** y **Trueno,** que aprende en el **nivel 54.** Sus mejores bazas son la **velocidad y la fuerza.**





RUTA 24/25: OBJETIVO POKéMANIACO

Visitar a una persona nunca había sido tan complicado, pero Bill está muy cotizado en el mundo Pokémon y antes tendrás que superar una pequeña prueba... No olvides coger las MT Onda Trueno para dormir a tus adversarios, y Movimiento Sísmico.



Antes de llegar a la ruta 24, **Gary nos estará esperando con sus cuatro PKMN** con niveles entre **15 y 18. Rattata, Pidgeotto y Abra** serán fáciles si tu Pokémon está sobre el **nivel 20** y es uno de los que te regaló el Profesor OAK.



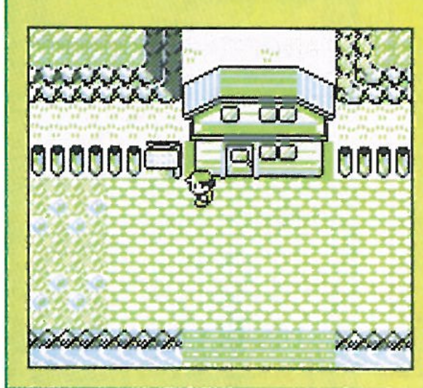
Acaba con los **seis entrenadores** del puente, y ganarás **una Pepita que podrás vender por nada menos que 5000 monedas**. En esta Ruta **será bueno visitar el Centro PKMN** de vez en cuando **para ahorrar objetos y dinero**.



En este "laberinto" piensa antes de dar un paso, si es que no quieres luchar contra todos los entrenadores que están en la zona. **Es recomendable que luches contra todos para aumentar tu experiencia**.



El fin justifica el esfuerzo. **Después de liberar a Bill** del lío en el que se había metido, **serás recompensado con un pase para el S.S. Anne**, una actualización al ordenador del Centro PKMN y podrás **salir de Ciudad Celeste**.



¿Será verdad?

Dicen que Bill tiene en su poder a Pikablu. Para conseguirlo, basta con hacerte con todos los PKMN que aparecen en su PC, y después utilizar su PC 200 veces. También hay rumores de que detrás de la casa de Bill existe un bosque secreto al que se puede acceder por varios métodos.

1. Consigue los 150 Pokémon, sitúate cerca del teletransportador y presiona A o B para acceder y conseguir al PKMN **Togepi**.
2. Finaliza el juego, consigue los 150 Pokémon y coloca estos PKMN en orden: **Dratini, Dragonair, Dragonite, Zapdos, Articuno, Moltres**.

A continuación habla con **Bill para que te lleve a su bosque secreto**.

Seguramente ya te habrás dado cuenta de **la dificultad que entrañan estos trucos**, especialmente tener que evolucionar a un **Dratini de nivel 16** a **uno de 55**... Pero no te preocupes, porque según ha podido comprobar el genuino maestro Pokémon, resulta que **el primer truco es mentira**, y el segundo nadie ha podido probarlo. ¿Será verdad?



#147 DRATINI

RUTA 5: CRIADERO DE POKéMON

Dedicada a los usuarios de la versión azul del juego, podrás hacerte con Meowth y Bellsprout. Con la roja, lo único destacable es Mankey.



Este honorable anciano nos ofrece sus servicios de niñero de Pokémon. **Por dejarle un PKMN nos cobrará 100 monedas, y por cada nivel que evolucione otras 100.** Se nos ocurre que lo mejor es que te vayas a dar una vuelta y después regreses a por tu Pokémon, para ver cuánto ha evolucionado.



No podrás pasar por la frontera a menos que sobornes al guardia con un vaso de agua que podrás conseguir en el piso de arriba del **Departamento de Ventas de Ciudad Azulona**.



#052 MEOWTH



#069 BELLSPROUT

#056 MANKEY



Te cambian un Nidoran hembra por uno macho. Los dos son igual de buenos y podrás conseguirlos en la **Ruta 22**, al lado de Ciudad Verde. **Nidoran hembra aparece sobre todo en la versión azul, mientras que Nidoran macho se prodiga en la versión roja**.

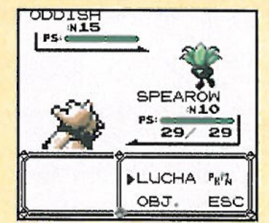


La gente suele perder cosas en el túnel. Pues bien, **si tienes el Busca Objetos te será más fácil encontrar el Especial X (como nosotros hemos localizado en esta pantalla) y el Restaura Todo**. Recuerda que tienes que pulsar el botón A repetidamente para encontrar los objetos sin necesidad de "instrumentos".

RUTA 6: MALAS HIERBAS

Un poco de entrenamiento, los mismos Pokémon que en la Ruta 5, y el acceso a Ciudad Carmín.





No es bueno meterse en los asuntos de los mayores, y lo único que conseguirás es enfrentarte a la parejita. Por cierto, **ten cuidado con los entrenadores escondidos entre las malas hierbas**.

POKéCONSEJO

MT 28, Excavar

- Excavar es uno de los **ataques más potentes** de todo el juego.
- Sólo podrás utilizarlo **10 veces**.
- **Dáselo al Pokémon más fuerte** que tengas y que más utilices.
- Con Excavar crearás un túnel en el suelo; así, cuando **tu adversario te ataque, fallará y será golpeado en el siguiente turno.**
- Este ataque **no afecta a los Pokémon voladores.**
- Es muy **efectivo contra los Pokémon fantasma y psíquicos.**
- Podrás utilizar este ataque fuera de combate como si se tratara de una MO cualquiera.

Al igual que **Cuerda Huida,** este ataque **nos ayudará a salir de las mazmorras o guaridas Rocket.**



CIUDAD CARMÍN: TU PRIMERA MO

Cerca de la playa no hay muchas ganas de trabajar, pero ya que estamos, podremos visitar el S.S. Anne. Justo al lado se encuentran las Cuevas de Digglet y la Ruta 11.



En la **primera casa de la izquierda** se encuentra este amable **pescador** que nos recompensará con una **vieja caña** de pescar. Con ella podremos capturar a **nuestros primeros Pokémon acuáticos.**



Cuando hables con este caballero, dile que quieres escuchar sus sermones y **serás premiado con un bono para conseguir una bici en la tienda de Ciudad Celeste** que nos intentó estafar en la página anterior.



No sabemos muy bien en qué pensarán ciertos entrenadores a la hora de intercambiar PKMN, pero, **¡¡nos dan un Farfech'd por un simple Spearow!!** A Spearow lo encontrarás a montones en la Ruta 11.



No olvides hacerte con unas cuantas **Súper Pociones** antes de embarcar. Asegúrate de **comprar de todo un poco,** por que **el S.S Anne y el gimnasio serán muy duros.**



Utiliza la **técnica de Corte** para acceder al gimnasio. Dentro busca los **dos interruptores** que están siempre uno al lado del otro y **vence a LT. Surge** con un PKMN de piedra. Sus PKMN eléctricos son ineficaces contra los de piedra, **utiliza a Sandshrew o Geodude**

CURIOSIDAD

Existe una forma de "engañar" al cartucho y hacernos con los PKMN del Safari desde fuera. Necesitas haber llegado a Isla Canela, 500 monedas y las MO Vuelo y Surf.



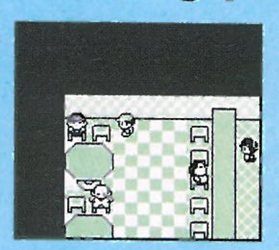
Dentro del safari, **sitúate en una zona en la que quieras conseguir un Pokémon** y espera a que se acabe el tiempo.



Nada más salir del safari, **vuela hacia las Islas Espuma y nada por la orilla** para que aparezcan los Pokémon. También funciona en las Islas Canela e incluso yendo hacia la Central Eléctrica.

CÓMO CONSEGUIR DINERO FÁCILMENTE

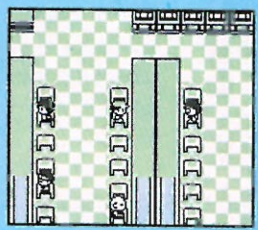
En las tragaperras



En el **bar del Ciudad Azulona** un hombre arruinado por las tragaperras **nos regalará su monedero.** Este monedero es necesario para jugar a estas maquinitas.



Busca monedas por el suelo del salón recreativo. Así podrás conseguir fácilmente más de 150. Habla con el resto de jugadores para que **te regalen fichas.**

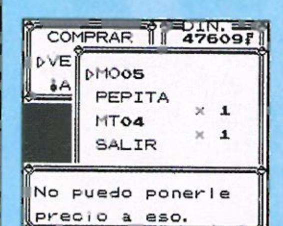


La chica que hay a nuestras espaldas nos ha dicho que se lo está pasando genial. Por si acaso, **sitúate en la máquina que tiene detrás.** Ten cuidado con no enviciarte.



Si juegas con una **Super Game Boy,** un buen truco sería **conseguir un mando con turbo, apostar x3 y dejar que juegue solo.** Hasta que no lleves un rato jugando, no serás premiado.

En el mundo Pokémon



Una buena idea sería **vender las pepitas** que encontremos por el camino. **Por cada una nos darán 5000 monedas.** También puedes **vender las MT por unas 1500 monedas de media;** pero no puedes vender MO u objetos importantes, como las cañas.



Curiosamente, no sabemos muy bien porqué, **no nos dan nada por la Master Ball.** Pero todavía es más sorprendente descubrir que se la puedes regalar al dependiente de la tienda, ¡¡tendrá morro el tío!!



Acábate el alto mando una y otra vez para convertirte en el niño más rico del mundo. Otra buena estrategia es ahorrar... y visitar el Centro Pokémon habitualmente. Tampoco olvides luchar contra todos los entrenadores.



Cada vez que se debiliten todos tus Pokémon, volverás al Centro PKMN. Eso sí, **tu enemigo se quedará con la mitad de tu dinero;** y si has perdido contra un PKMN, se supone que se te caerá al suelo...

LOS SECRETOS DEL MAESTRO





Aquí van **dos curiosas imágenes que difícilmente veréis alguna vez.** Arriba, el Profesor OAK se prepara para luchar con sus seis Pokémon. En la siguiente, Chief es realmente es un científico. ¿Los Pokémon con los que lucha? Simplemente no aparece ninguno.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» *A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.*

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

Rayman 2 The Great Escape

2ª PARTE

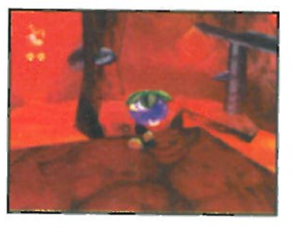
Te ayudamos a encontrar todas las jaulas del juego

Nuestra segunda entrega nos lleva directo a los niveles más complicados del juego, donde tendrás que exprimir al límite todas las habilidades de Rayman. El final de Barbaguda está cerca, ¿serás capaz de contarlo?

10 EL SANTUARIO DE PIEDRA Y FUEGO

- Jaulas: 8.
- Objetivo: Conseguir la 2ª máscara.

Éste es el nivel más largo de todo el juego, así que... ponte cómodo, y asegúrate de tener por lo menos 300 Lums para que los Diminutos te dejen pasar.



Cuando te subas en la primera ciruela, dirígete al principio del nivel navegado por la lava. Entrarás en un túnel donde tendrás que lanzar la ciruela contra palos puntiagudos que te servirán para llegar a la primera jaula.



Vuelve donde obtuviste la primera ciruela, ve hacia donde acabaste con el segundo pirata, y sube a la plataforma donde está el **LA. Coge otra ciruela y lánzasela al pirata gordinflón para apoyarte en él y así romper la segunda jaula.**



En el segundo área, sube al templo por el río. Esquiva las llamas, y encontrarás la tercera jaula con **un Lum Amarillo en el pilar de la derecha.**



La segunda estalactita nos servirá para llegar a la **cuarta jaula.** Ten cuidado con la llamarada si no quieres achicharrarte y encima caer directo a la lava.



Por medio de una plataforma móvil, llegarás al escenario que muestra la imagen. **La jaula está a la derecha;** pero **para llegar tendrás que esquivar las bolas de fuego.** Más arriba nos esperan un pequeñas arañas.



Llegarás a una **sala con tres puertas:** en la puerta de la derecha sólo hay **Lums rojos; en la puerta de en medio está la sexta jaula** y un puño de fuerza; y en la de la izquierda hay una **araña gigante** y **el camino que debemos seguir.**



Esta parte es un pelín complicada, el único consejo que podemos darte es que **muevas de un lado para otro el analógico mientras saltas, para no estrellarte.**



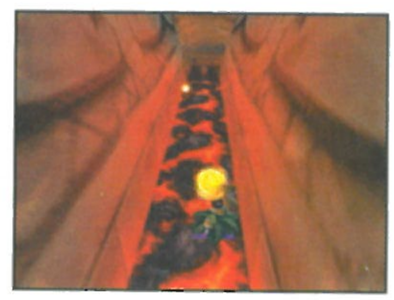
De vuelta al lugar de partida, **sigue el cauce del río y sube por la plataforma de la derecha donde te espera un pirata.** Acaba con él, y ve a por la **séptima jaula.** Vuelve por donde entraste, salta a la plataforma de enfrente y continúa.



Cuando te aparezca este **extraño bicho,** espera a que se esconda, date la vuelta y dispárale cuando salga. Cuando le venzas, serás **recompensado con una ciruela que tendrás que usar para subir a la plataforma.**



En el segundo área de lava, **hay un pasadizo escondido a la derecha, justo después de dar la curva. A la derecha del charco grande de fuego** se esconde el camino hacia la **octava jaula** con un SLA.



Cuando llegues al **río de lava donde se encuentra la ciruela, tira al aire la esfera y dispara la ciruela para que venga hacia ti.** Espera a que esté cerca, y vuelve a tirar al aire la esfera; salta a la ciruela y vuelve a realizar el mismo procedimiento para llegar al otro lado.



Desde aquí podrás conseguir la **esfera azul y subirte encima del guardián.** Salta antes de que se hunda en la lava y continúa el camino hasta la **2° máscara de Polokus.**







11 LAS CAVERNAS DEL ECO

- **Jaulas: 5.**
- **Especial: Entrada secreta al Claro del Hada.**

No te lo tomes a mal, pero uno de los piratas ha cerrado la entrada al segundo área. Encontrar los cuatro interruptores no tiene mayor dificultad, así que limitémonos a localizar las jaula,s que es nuestro principal objetivo.



Nada más entrar al segundo área, **coge un barril, date la vuelta, y lánzalo contra la puerta** para encontrar la primera jaula. Pocas veces lo tendrás más fácil.



Coge otro barril para volar hacia la torre/plataforma de madera. **Salta en la bandera elástica para subir y romper la segunda jaula.** Baja, coge otro barril, y continúa.



Cuando llegues a tierra firme (donde muestra la imagen), coge un barril, **sitúate en la sombra de la jaula, y lanza el barril con el botón A.**



En el lugar donde activas el interruptor y matas al pirata, antes de saltar donde se encontraba el pirata, **salta a la red elástica de la izquierda y abre la cuarta jaula.**

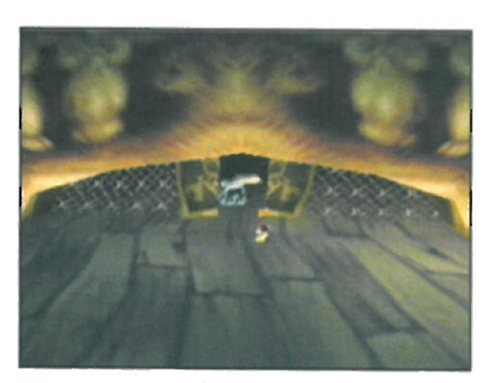


Al final del túnel, cuando llegues a la red y mates al pirata, **Ve a la plataforma de la izquierda** para encontrar la jaula que esconde al **Diminuto.**

12 LA GRAN GRIETA

- **Jaulas: 6.**
- **Objetivo: Salir vivo.**

A bombazo limpio nos espera el barco de Barbaguda y algunos de sus secuaces. Salta, corre y habrás acabado el nivel. Así de fácil.



Todas las jaulas las encontrarás delante de tus narices. Simplemente sigue todo recto y aparecen. Una de ellas aparecerá **tras vencer a un pirata que esconde al Diminuto.**



Las plataformas se van cayendo a medida que avanzas, y las que van a ser alcanzadas son fáciles de intuir. **Olvídate de los enemigos: salta por encima de ellos.**



La torre se está hundiendo, así que intenta subir lo más rápido que puedas. Arriba te estarán esperando un pirata y un interruptor.

En la tercera parte del nivel, **sólo tienes que seguir a los 14 Lums amarillos** y **coger los 9 restantes** en tierra firme.

13 EL TECHO DEL MUNDO

- **Jaulas: 2.**
- **Objetivo: Encontrar al Diminuto.**

No hay nada de especial en este nivel, pero por lo menos promete más variedad que el anterior.



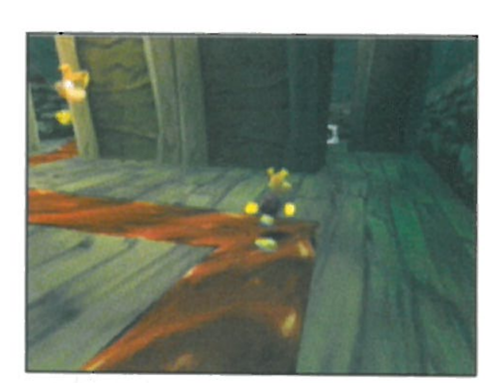
Esquiva al pirata gordinflón, móntate en la silla, y prepárate para esquivar un sinfín de obstáculos. Durante el trayecto, podrás conseguir **33 LA.**



En la **sala de las cajas de madera,** aparecerá este segundo hombre-barril con ganas de bronca. **Acaba con él con los barriles explosivos** y rompe la **primera jaula.**



Coge otro barril, **sigue por la izquierda hasta llegar al ventilador móvil. Sube cuando éste dé la vuelta,** y lanza el barril contra la puerta para liberar al Diminuto. **No olvides recoger el puño de fuerza.**



Sigue al Diminuto por la alfombra roja, mata al hombre-barril, y continúa hasta dar con la segunda jaula como muestra la imagen. No tiene pérdida.

14 EL SANTUARIO DE TIERRA Y LAVA

- **Jaulas: 7.**
- **Especial: Entrada a La Gran Prueba.**

Después de unos "cortos" niveles 12 y 13, seguramente necesites un poco más de acción, y dicho sea de paso, dificultad.



La primera jaula está justo después de pasar las plataformas en forma de caparazón. **Cuando pases la primera plataforma del puente de madera, date la vuelta y la encontrarás.**



Después de matar a los ojos y eliminar a los fantasmas, encontrarás sin mucha dificultad la segunda jaula en el lugar que muestra la imagen.



Dispara a las malas raíces para que vuelvan a su sitio, atraviesa con tu helicóptero el otro lado del río de lava, date la vuelta y dispara a la jaula. **No te preocupes ahora en coger los Lums Amarillos.**



Una vez encima de la plataforma móvil podrás conseguir los Lums de la tercera jaula. Al igual que antes, dispara a las raíces y **salta de una plataforma a otra cuando las llamas te alcancen.**



Para llegar a la cuarta jaula, tendrás que llegar rápidamente a las dos últimas plataformas de madera, y romperla desde ahí. **Ten cuidado porque que estas plataformas se hunden.**



Con cuidado de no ducharte en la lava, espera a que una plataforma se encargue del trabajo sucio, o sea evitar que te dé, y puedas pasar. A continuación sube a las plataformas superiores, y desde ahí podrás alcanzar la quinta jaula y continuar.



Dispara a la raíz y activa el interruptor. Rápidamente salta hacia la puerta con helicóptero para poder pasar. Salta a la plataforma justo cuando veas que la pared se está echando hacia atrás. **Date la vuelta y rompe la sexta jaula.**



La última jaula está justo al final. Para atinarla **lo único que hay que hacer es situarse encima de la piedra que abre la Puerta Mágica y disparar** para liberar al Diminuto.

15 BAJO EL SANTUARIO DE TIERRA Y LAVA

- **Jaulas: 4.**
- **Objetivo: Acabar con Fruch.**

Buenas y malas noticias. La buena es que podremos volar, y las mala que este nivel es dificilísimo. Para rematar, tiene enemigo final.



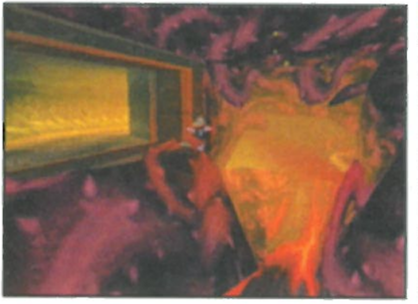
Nada más **aprender el nuevo poder, baja al pantano de fuego,** date la vuelta, rompe la pared/puerta, y sigue el camino hasta encontrar la **primera jaula.**



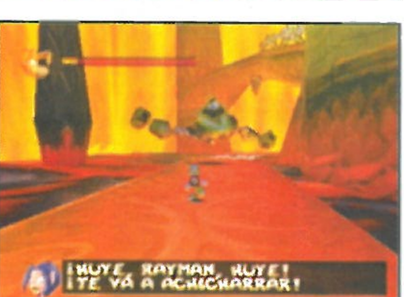
Después de las columnas, mientras te diriges a la plataforma, en pleno vuelo, **encontrarás debajo del puente la segunda jaula** que debes romper.



Para romper el suelo, vuela y sitúate enfrente de la columna que hay encima. Y ya sólo te queda disparar para que reboten los disparos contra el suelo y ellos se encarguen de romperlo.



Después de sudar la gota gorda con las columnas de fuego, puedes ser recompensado con las dos últimas jaulas **si consigues entrar a este túnel de la izquierda. Durante el vuelo, sitúate lo más pegado posible a la pared o será imposible.**



El único truco válido **para vencer a Fruch es esperar a que aparezca el camino de la red elástica, y justo antes de atravesarla, saltar y disparar a la estalactita para que caiga encima de su cabezota.** Desde la segunda red elástica te será muy difícil darle.

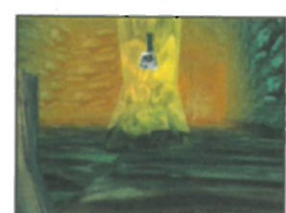
16 LAS VIEJAS TUMBAS

- **Jaulas: 6.**
- **Objetivo: Rescatar a Clark.**

El cementerio no es un buen lugar para perderse, pero nuestro amigo Clark ha sido "manipulado" en nuestra contra, y tendremos que hacerle entrar en razón...


Más fácil no puede estar; nada más bajar las escaleras, justo **en la habitación del lado contrario a la puerta, donde se encuentra el interruptor, está la primera jaula.**


Activa los tres interruptores para que aparezcan las plataformas en el charco contaminado. Uno está detrás de una tumba, otro en una plataforma subiendo una tela de araña, y el tercero en el hoyo de las arañas y el fiambre.


En el segundo área, **después de llegar al puente de madera por medio del barril, date la vuelta y dispara a la jaula.** Ésta contiene un Lum Morado que podrás usar para volver al otro lado, coger otro barril, y seguir por el túnel.


Con un 2º barril, **antes de llegar a los pollos zombie, dirígete a la izquierda hasta llegar a una plataforma de madera, donde están la 3ª jaula** y un barril para salir.


Durante tu trayecto con el barril, divisa al LM que hay a la derecha. Sigue el camino de LM para llegar a la cuarta jaula donde muestra la imagen.


Cuando llegues a esta habitación, acaba con el pirata con un par de barriles si hace falta. **Coge otro barril, y lánzalo contra la puerta con esparadrapo para conseguir la 5ª jaula.**




Para vencer a Clark, lo único que **tienes que hacer es disparar a los tres interruptores para activarlos.** Aparecerá un láser, así que **tendremos que hacer que Clark nos siga hacia el láser** (lógicamente, nosotros deberemos esquivarlo). **Cuando Clark se caiga, dispárale repetidamente hasta que consigas que vuelva a la normalidad.** Súbete en su chepa, y dispara a la última jaula.

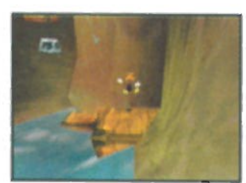
17 LAS MONTAÑAS DE HIERRO

- **Jaulas: 3.**
- **Especial: Conseguir la cuarta máscara.**

Para acceder a este nivel, necesitas tener 550 Lums amarillos,saber manejar un barco pirata, montar en globo, perfeccionar tu puntería, y manejar el obús.


En este espectacular escenario tienes que **disparar a los interruptores a la vez que esquivas el láser.** Afina tu puntería, porque los interruptores no atraen los disparos de Rayman.


Después de vencer a los cuatro piratas, aparecerás **en una sala llena de cajas.** Arriba **se encuentra la 1ª jaula que podrás romper situándote en la plataforma donde se encuentra el interruptor.**


Cuando aparezcas en el puente, gira a tu derecha y salta a las plataformas del río. Desde ahí conseguirás la 2ª jaula, y siguiendo **un poco más adelante, podrás montar en globo.**


Un extraño robot nos estará esperando. De momento **sube a la caja y espera a que el robot salte para que te eleve.** Dentro, **libera a los hijos de Globox** y rompe la tercera jaula.


Con el obús, sigue el camino de la flecha para activar los dos interruptores. Cuando aparezca el robot gigante **pulsa B repetidamente** para acelerar, y dirígete al **puente roto.**



Ahora tendrás que salvar a los hijos de Globox a bordo de un barco pirata. Simplemente **dispara a las barreras, no te choques, visita las 4 minas, y vuelve al lugar de partida para llevarte la última máscara.**

18 LA NAVE PRISIÓN

- **Jaulas: 0.**
- **Especial: Hay 94 Lums.**

Éste es el nivel más difícil de todo el juego. Ante todo no pierdas la compostura, y no acabes tirando la consola por la ventana... que si nosotros hemos podido con él, tu también.



La confrontación final está cerca, y **Barbaguda está preparando sus malévolos planes** para acabar con Rayman (con mucha imaginación, eso sí). Y llegar a él, no va a ser tarea fácil.


En la primera parte, sólo tendremos que esquivar la lava (saltando por encima), e intentar no caer al vacío. Ojo que no es fácil.


En el segundo área, además de hacer lo mismo que en la primera parte, **tendremos que activar los interruptores necesarios para abrirnos paso.** Hasta aquí habrás conseguido los primeros **64 LA.**


Aquí debes **activar el interruptor custodiado por un pirata, coger el obús para llegar al otro lado, y activar el interruptor en la tabla para abrir la puerta. 15 LA** más te esperan en esta área.


Ahora viene lo realmente difícil y que más quebraderos de cabeza va a dar. Sólo un consejo: **utiliza el botón Z para estabilizarte... y que la suerte te acompañe.** No olvides recoger el resto de Lums.

ENEMIGO FINAL

Los esclavos han roto sus cadenas y Polokus ha acabado con todos los piratas. Pero Barbaguda se ha comprometido a hacernos la vida imposible; y después del dificilísimo nivel 18, ahora nos toca acabar con todos sus planes de una vez por todas.

PRIMERA PARTE



Cuando te lance las bombas, sitúate para que reboten dirigiéndose a su cuerpo. Después, sólo tienes que esquivar al robot cuando salte. **El objetivo es darle tres toques.**

SEGUNDA PARTE



Con mucho cuidado de no ser alcanzado por los misiles, tendrás que ir de un lado a otro recogiendo bolas de energía. Si conseguiste pasar el nivel 18 sin muchas dificultades, será coser y cantar.



Un disparo en cada brazo será suficiente para tirarlo a la lava. Tendrás que **repetir esta operación cuatro veces.** No olvides utilizar el botón Z para manejarte bien durante la batalla.

FIN



Bueno, parece ser que nuestra aventura ha terminado con un final feliz. Pero... **¿has conseguido los 1000 Lums amarillos del juego?**



TERCERA PARTE



Cuando el robot suba al techo, la cosa se volverá mucho más difícil. **Ahora los túneles se llenarán de lava en el momento más imprevisto,** y por supuesto no faltarán los misiles del enemigo.



Igual que antes, **dispara a los brazos del robot para que caiga a la lava.** ¿Fácil, verdad? **Con respecto a los misiles,** de nuevo **intenta hacer que choquen contra alguna columna.**

LA ÚLTIMA JAULA DEL CLARO DEL HADA

Desde las Cavernas del Eco se puede acceder al **nivel secreto** que esconde la **última jaula con dos Lums del Claro del Hada.**



En el nivel 11, después de conseguir la **segunda jaula, utiliza** el barril para volar. **Cuando divises el segundo túnel, tira hacia arriba a la izquierda** y enseguida verás el pasadizo secreto.



Utiliza la ciruela para llegar a la tela de araña; elimina a los fantasmas, y **sigue el camino de Lums morados.**



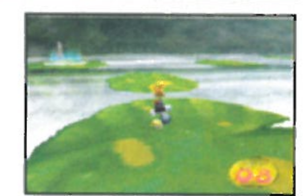
La plataforma de la izquierda esconde la entrada a la **jaula escondida. Sitúate en ella a la espera de que el pirata te lance un bomba.** Cuando la veas venir, salta a la plataforma de la derecha.



Acaba con el pirata, rompe la jaula, **y vuelve a las Cavernas del Eco por el agujero que hay enfrente de la silla donde se encontraba el pirata.**

LA GRAN PRUEBA

Para acceder necesitas tener **450 Lums.** En el **Santuario de Tierra y Lava,** al igual que ocurría con El Camino de la Vida, nada más comenzar dirígete a la izquierda de la pantalla, y sitúate en el centro de las columnas para entrar. El objetivo es el mismo: **llegar hasta el final sin que se te acabe el tiempo, y podrás conseguir 50 Lums** sin complicaciones. Al final serás recompensado con un disparo más potente.





La **única dificultad reside en estos nenúfares.** Cuando veas llegar uno, no saltes y espera a ver dónde te lleva. Cuando veas que está cerca de la siguiente plataforma, salta rápidamente.

CÓMO CONSEGUIR EL LUM 1000

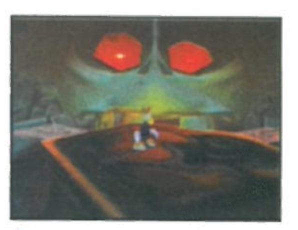
Si hacéis un poco de memoria, recordaréis que en Bayou, el cuarto nivel del juego, el pirata Barbaguda se había comido un Lum amarillo, y por lo tanto, ya sólo quedaban 999 Lums en todo el juego. Pues bien, hay una forma de conseguir ese Lum 1000 en el nivel 16:



Después de activar los tres interruptores, **ve hacia el lago contaminado y sube por la red** a la plataforma superior. Desde ahí, **ponte de cara al lago, y dirígete a la derecha. Sitúate justo en el borde** como muestra la imagen.



Ahora **salta con helicóptero hacia la derecha pegado a la pared.** Debido a que éste es un nivel muy oscuro, será recomendable que subas el contraste de tu televisor para que puedas ver el hueco por el que debes ir.



Bien, ahora cada vez que llegues a una plataforma, aparecerán **dos piratas en los huecos de los ojos de la calavera.** Cuando acabes con ellos, termina con las arañas y salta a la tela de araña elástica para llegar al **hueco del ojo donde se encuentra el Lum secreto,** que además, **te rellenará de vida.**

Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



















Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

DONKEY KONG 64



3ª PARTE

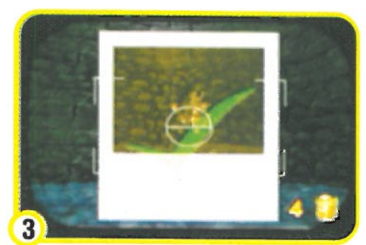
La banda se despide. Con alegría y la satisfacción del deber cumplido: en este último capítulo le han propinado una paliza de impresión a K. Rool. Nos veremos en próximas aventuras, amigos.

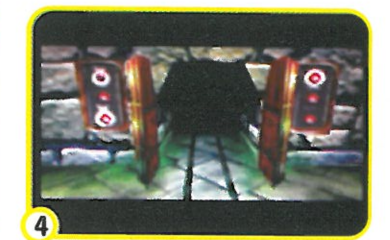
Séptimo mundo — CASTILLO CANGUELO

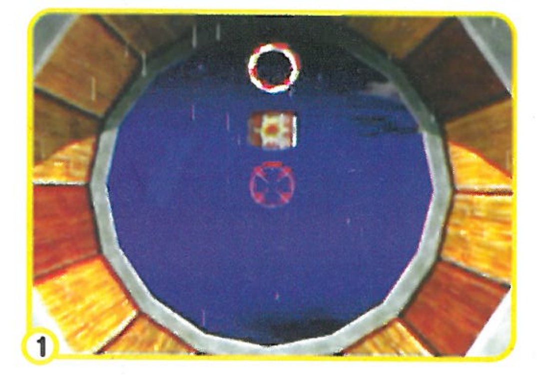
DONKEY KONG

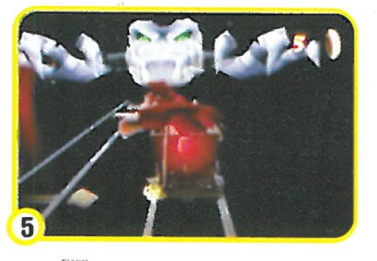
Al principio del nivel, hay un árbol en el que Donkey entrará gracias a los **barriles explosivos** 1. Necesitas la **mirilla** que te dan en la armería para acertar a los blancos y coger tu **primera banana** 2 y **un hada** 3. En el **cementerio**, que está en la parte más baja del nivel, Donkey tiene que seguir el camino de los cocos, como siempre. En su habitación, tiene que **mover las palancas como** aparece en la imagen 4, pero en orden inverso. Al otro lado de la puerta, hay un circuito de fantasmas 5 no muy difícil. En la entrada de la **chapa 1,** Donkey encontrará un sencillo puzzle 6. Debe hundir el interruptor con su rostro del corredor externo y retroceder hasta la librería. Tras eliminar a los malos y activar un nuevo interruptor, logrará la banana. El plano está en el árbol del principio del nivel .


2


3


4


1


5


6

DIDDY KONG

En la **zona del cementerio** no tiene más que pulsar por orden numérico los interruptores 1, por medio de su **sacudida simia.** Alrededor de la **chapa 1,** tiene que utilizar la mirilla para **activar las cadenas** que le permiten llegar a la banana 2. En el **Ballroom,** hay que eliminar a los fantasmas, encender las velas y saltar al barril que hay en el aire 3. El último barril está en lo alto del castillo. **Su plano está en los túneles del cementerio.**


1


2


3



TINY KONG

En el cementerio encontrará una **Banana Dorada** a la que accede **saltando de mano en mano** 1. Hay varios caminos, pero mejor el de la izquierda. En la zona de la **chapa 1** debe saltar un precipicio para llegar a un barril 2.





En la **chapa cuatro** hacerse pequeña y saltar sobre la seta 3. Le espera una Banana Dorada 4. Por último, debe entrar en el Ballroom cuando Diddy lo abra y trasladarse por sus chapas. **Hay una hada** 5 **y una carrera.** El plano está en el exterior, en la parte más alejada 6, más allá del cementerio.







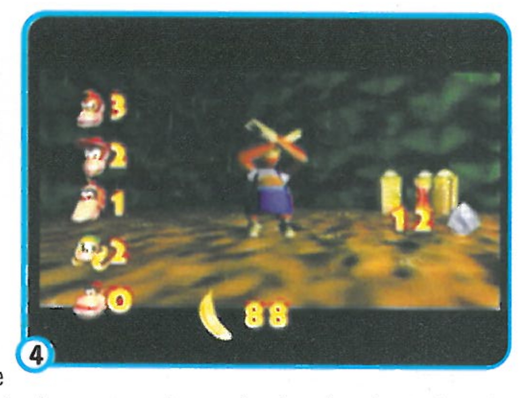


LANKY KONG

En el cementerio, Lanky tiene que situarse **justo debajo del barril mágico,** disparar y saltar al barril inmediatamente 1. Si no, no tendrá tiempo de cruzar la verja. En la zona de la **chapa 1,** tiene que inflarse y saltar de chapa en chapa 2. Las cadenas del techo son una buena referencia. En lo alto del castillo, debe eliminar a los enemigos, **acertar los tres interruptores** y luego dejarse llevar por el aire que sale del suelo 3. En la **chapa 4,** verá un laberinto. Llegará a la Banana Dorada siguiendo el camino de las azules 4. Aparecerá entonces una **arena de batalla.** Por último, el plano lo encontrará caminando por el exterior del castillo

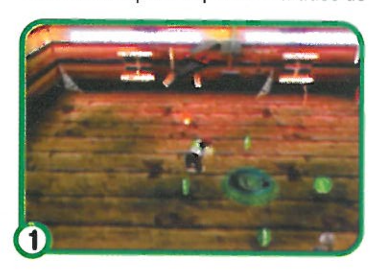






CHUNKY KONG

En el árbol del principio encontrará una **Banana Dorada** para la que necesitará la **mirilla.** En la zona del cementerio no tendrá más que romper los ataúdes de las paredes. En la chapa 2 debe romper la puerta de la izquierda. La **invisibilidad** será útil para lograr la Banana Dorada 1. **En el museo debe eliminar a los fantasmas,** hundir los interruptores, coger la roca y ponerla sobre la mesa 2. **Su plano** está en los **túneles de la chapa 1** 3.



Minijuegos

Este juego sacará de quicio a más de uno. Sin embargo, si podemos templar el carácter no es tan difícil. Lo mejor es **mantener el matamoscas en una zona del barril** y esperar a que las moscas pasen por debajo.

JEFE FINAL

Aunque si eres muy habilidoso te bastará con Lanky, puedes utilizar a los cinco personajes. Debes darle tres golpes a K. Rool por pieza, y hay que romper tres piezas. Los primeros son fáciles. Los segundos tienen una pega: aparece un K. Rool falso, que te enviará a la nada. Es más oscuro que el verdadero. Los últimos tres son los más difíciles. Hay que esquivar sus tiros (dos andanadas) y situarse muy cerca de un cañón, esperando a que aparezca. La clave está en la rapidez (y en la práctica).





Octavo mundo — ESCONDITE EXTREMO

Cuantos más planos tengamos, más tiempo habrá para superar las pruebas de este nivel. Es el más atípico de todos. Para llegar a la zona de las pruebas hay que cambiar alternativamente de personaje: Lanky, Chunky y Tiny. Para que se activen las chapas musicales, Diddy tiene que hacer el recorrido de estrellas que activa Donkey. Hay tiempo de sobra, normalmente. Basta con seguir nuestros consejos.

DONKEY KONG

En la primera prueba, **tiene que transformarse en Rambi**. Es fácil: tan sólo hay que tener **cuidado con las cargas eléctricas**, que nos hacen perder automáticamente [1].

La **segunda prueba** tampoco debe presentar muchas complicaciones. Hay que **saltar sobre un barril y acertar tres blancos** [2]. No es necesario siquiera dar de lleno, de modo que tampoco te va a dar demasiados quebraderos de cabeza.



1



2

DIDDY KONG

Cuando le llegue el momento, debe volar a lo alto [1]. Cuando haya acabado las pruebas, encontrará una **arena de batalla sobre la máquina** [2] y [3]. En la primera de ellas debe **dar a cuatro interruptores con las cacahuetolas y luego presionar un interruptor del suelo.** La táctica es conseguir que suba más arriba que los interruptores y luego dejar que caiga disparando: acertará rápidamente [4]. La otra prueba desconcierta al principio. Tiene que **golpear a todos los kremlings** que pueda [5]. Pero no debe alejarse mucho del interruptor central, pues cualquiera de los kremlings puede haberlo activado. No hay que perder tiempo en cuanto se vea que el interruptor está libre. Como es el último que hace las pruebas, será el que encuentre las **dos últimas hadas** [6] **y la llave que libera a K. Lumsky** [7].

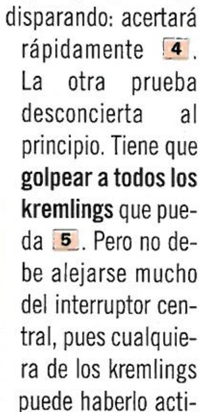


4



5

1

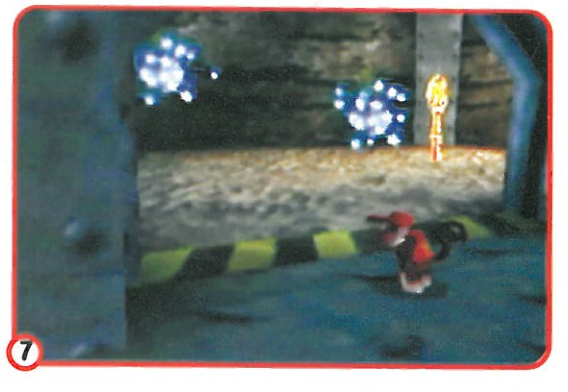



2

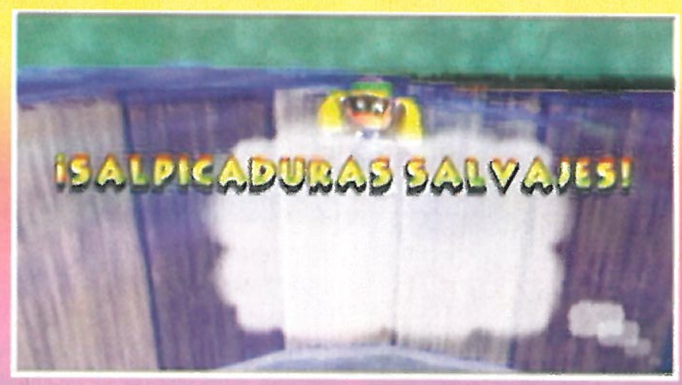


3


6


7

Minijuegos



Lo mejor para hacerse con esta prueba es **aprender a bucear en círculo,** sin pararse jamás. En niveles posteriores la prueba se complica, de modo que más nos vale ir aprendiendo ahora.



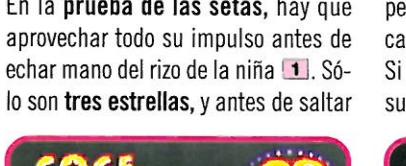
El mayor peligro de este juego es dar a un mono por error. Así aumenta el número de bananas que hay que dar. Si no se está seguro de dar a la banana es mejor no tirar.



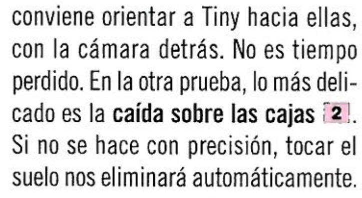
Hay que impedir que todas las serpientes nos pidan ayuda a la vez, pues entonces los nervios nos pueden traicionar. **Lo ideal es estar constantemente disparando sandías.**

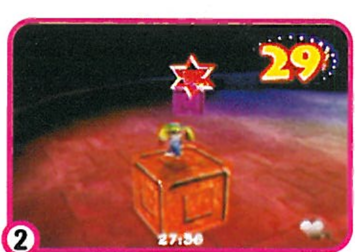
TINY KONG

En la **prueba de las setas,** hay que aprovechar todo su impulso antes de echar mano del rizo de la niña [1]. Sólo son **tres estrellas,** y antes de saltar conviene orientar a Tiny hacia ellas, con la cámara detrás. No es tiempo perdido. En la otra prueba, lo más delicado es la **caída sobre las cajas** [2]. Si no se hace con precisión, tocar el suelo nos eliminará automáticamente.



1

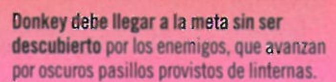




2

Minijuegos





Donkey debe llegar a la meta sin ser descubierto por los enemigos, que avanzan por oscuros pasillos provistos de linternas.



Con **un poco de habilidad con el salto de liana** se puede cumplir el expediente con una prueba muy sencilla.



LANKY KONG

El **laberinto de Lanky resulta muy sencillo** [1]. Coge el camino de la derecha. **El interruptor está a la izquierda y la meta a la derecha.** En la otra prueba tiene que **derribar tres zingers.** Lo mejor es subirse a una caja [2] y disparar. No sueltes uvas a tutiplén, porque sólo salen de tres en tres y hasta que no han impactado no puedes volver a disparar.



1



2

CHUNKY KONG

En la prueba en la que debe **descubrir un kremling oculto** [1], la verdad es que no hay mucho que hacer. Es cuestión de suerte. Si está en la cuarta caja, apenas hay tiempo de cazarlo. Lo mejor es no obsesionarse y esperar el momento adecuado. En la segunda prueba [2], no hay más que aprenderse el camino que siguen los kremlings, que más o menos es siempre igual. Hay que tener cuidado con los disparos que se hacen, pues sólo es posible hacerlos de tres en tres, y hasta que no impacten no se puede volver a disparar.



1



2

Noveno mundo ISLAS DK

DONKEY KONG

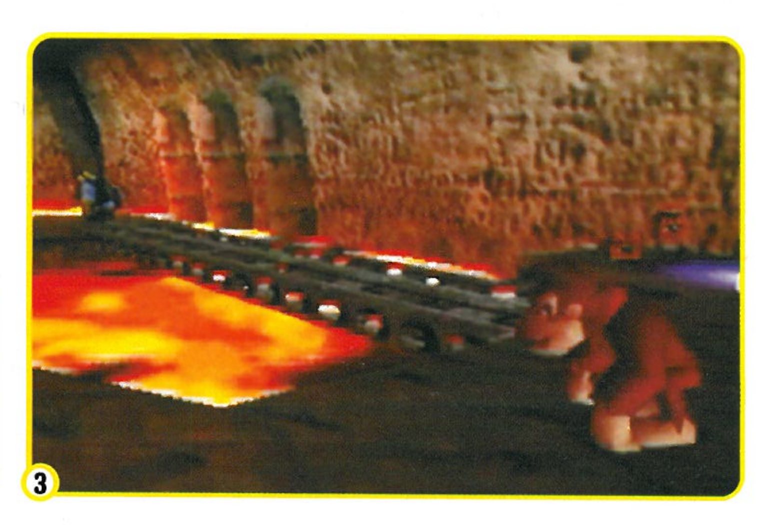
Su **primera Banana Dorada estaba en la entrada del primer mundo**. En el vestíbulo de la **Cueva Cristalina** debe hacerse invencible para conseguir una banana Dorada [1]. En el exterior de la isla de K. Rool, dejándose caer junto a las lianas que llevan al cuartel general de Snide, encontrará otra [2]. En el vestíbulo de la **Fábrica Frenética** debe accionar la palanca, subir a la plataforma y tocar música. Su plano: en la entrada del **Escondite Extremo** [3].



1



2



3

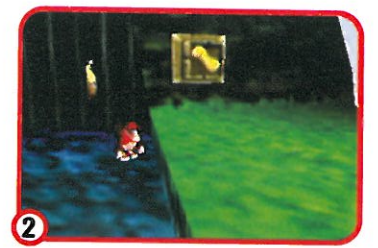
Noveno mundo — ISLAS DK (continuación)

DIDDY KONG

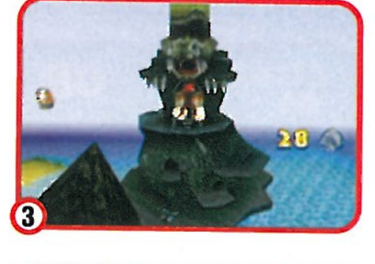
Si vuela en la **entrada de la Cueva Cristalina,** encontrará una **chapa musical** 1. Antes de entrar en el vestíbulo de la **selva de setas,** volverá a hallar un barril que activa Lanky (ver más abajo). Con él puede llegar a la jaula que está justo enfrente 2. A continuación debe volver a volar para encontrar el barril que hay en lo alto de la isla de Donkey 3. **Junto a la caseta de Snide,** hay una chapa que le hará saltar a un nuevo barril 4. **Su plano está en la entrada del Castillo Canguelo** 5. Necesita la ayuda de Donkey para cogerlo.



1



2



3



4



5

TINY KONG

Necesitará la ayuda de Diddy 1 para lograr el **barril del vestíbulo del Azteca Airado** 2. Allí debe disparar a un interruptor para ayudar a Chunky a descubrir un secreto. Utilizando la **chapa que hay al pie de la isla de K. Rool,** encontrará una chapa musical y hará aparecer un barril de Chunky. **También habrá allí un hada.** En la isla del Hada le espera una Banana Dorada 3.



1



2



4



5



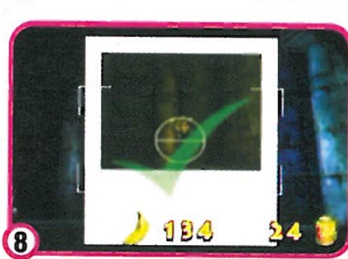
3



6



7





8

Su última Banana necesita la ayuda de Chunky 4 en el **vestíbulo del Galeón Gafe.** La niña debe hacerse pequeña y cruzar un túnel 5. En la **entrada de la Selva de Setas debe liberar un hada** 6. Por fin, su plano está en el **vestíbulo de la Fábrica Frenética** 7. En la misma caja en la que está el malo con su plano, hay otro hada 8. No tenemos que decirte nada más, así que espabila.

Minijuegos

Lanzar sandías al tuntún es una de las mejores soluciones para acabar de forma rápida y eficaz este mini juego. Así **aumentan las posibilidades de dar a los kremlings rojos, que valen dos puntos** y permanecen muy poco tiempo con la cabeza fuera.



LANKY KONG

En el **vestíbulo de la Jungla Jocosa** hay una chapa musical que le reportará una **Banana Dorada.** Dentro de la **cueva de K. Lumsky** puede conseguir





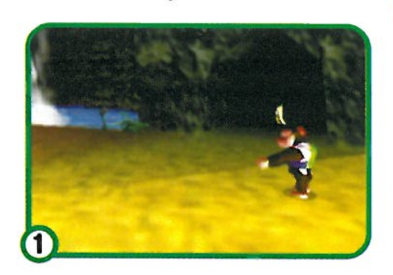




la Banana Dorada si ya tiene el **súper orangunpino.** En el exterior de esa misma isla encontrará otro regalito 1. En la **entrada del Castillo Canguelo** debe inflarse 2 y 3 para acceder a un barril. Tiene que tocar su música en la chapa que hay fuera del **vestíbulo del Azteca Airado** para que aparezca el barril de Diddy ya mencionado. Su plano está en el vestíbulo de la **Cueva Cristalina** 4, en la habitación de la izquierda.

CHUNKY KONG

Tiene que **levantar todas las piedras que vea** para ayudar a sus amigos. Junto a la **chapa 3** encontrará una





Banana Dorada 1. Otra le llegará tocando música en su chapa junto al **vestíbulo del Azteca Airado.** En la islita del árbol tiene que hacerse grande, no sin antes fotografiar una hada. **Siendo gigante tiene que golpear fuerte el islote con una X.** Encontrará un barril en la entrada del Escondite Extremo 2. Antes del Azteca Airado debe entrar en la habitación abierta por Tiny para activar con su peso un acertado consejo. En el vestíbulo de la Selva de Setas **todos los personajes deben disparar a la seta del techo,** por turnos determinados por su color. Aparecerá una **chapa que hará invisible a Chunky** 3 y le permitirá lograr otra corona 4. En la Cueva Cristalina debe utilizar su fuerza para activar los consejos 5. **Su plano está en el vestíbulo del Galeón Gafe.**

JEFE FINAL DEL JUEGO

Todos los personajes deben enfrentarse al rey K. Rool. Donkey tiene que subir a los barriles explosivos y esperar a que deje de protegerse. Sin embargo, K. Rool saluda de dos formas, una breve que no da tiempo a golpearlo y otra más larga. Tan sólo debes saber que en los dos primeros barriles la primera pausa es la buena, y en los dos segundos, la segunda pausa.

Diddy lo tiene algo más difícil. Antes de que aparezca su barril, debe correr constantemente hacia la derecha, para que el guante no lo alcance. En cuanto salga el barril debe echarse al aire. Tiene que disparar a los focos, a ambos lados, para vencer. Si te colocas de frente a la diana, puedes atravesarla y hacer que el foco caiga con un solo disparo.





Lanky debe poner atención al tiempo del round, pues a poco que cometa un error se le puede acabar. Hay que alcanzar los interruptores y coger el barril que aparece. Cuando se lanza, se convierte en una cáscara de plátano. Entonces debemos tocar la música en una chapa para que el rey nos siga y se escurra. Para ponerse justo frente a los barriles y poder cogerlos, hay que jugar con las cámaras. Mejor tener siempre a la vista al contrincante, aunque cerca de las cuerdas conviene desactivarla.

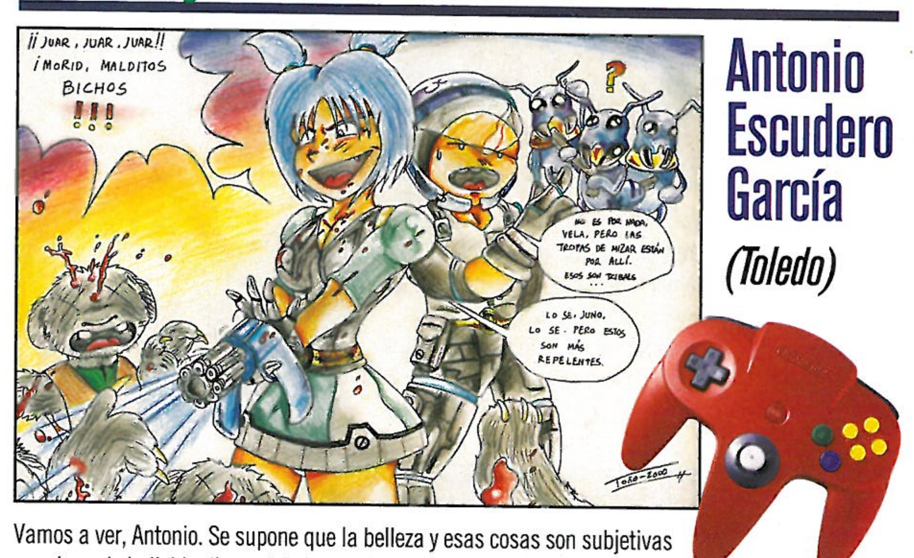
Tiny lo tiene bastante fácil. Lo peor es aguantar antes de que aparezca el barril que la hace pequeña, porque es difícil esquivar los temblores de K. Rool. De todas formas, utilizando el rizo se puede sobrevivir. Cuando Tiny encoge, debe entrar en el zapato del rey y disparar sucesivamente, cada vez que entre, a los cuatro dedos. Los que se van a estirar vibran antes de hacerlo, de modo que es fácil esquivarlos.

Chunky debe golpear el interruptor para activar las chapas que le hacen invisible. Luego tiene que hacerse gigante con el barril del centro y golpear tres veces a K. Rool. Para esquivar al contrincante, dedícate a observar sus movimientos.

Se choca de forma distinta con las cuerdas según dónde se vaya a dirigir. Ya gigante, hay que golpearle con la Z pulsada. Lo más difícil es cuando K. Rool se hace invisible. Entonces zigzaguea por el ring. El momento justo se da al final, cuando se nos acerca por la izquierda, aunque todo depende cada uno.



El dibujo del mes



Antonio Escudero García
(Toledo)

Vamos a ver, Antonio. Se supone que la belleza y esas cosas son subjetivas por el propio individualismo del observador. Dado el ca... ¡Juanito, atiende!, decíamos que, dado el caso, los Tribals pueden parecerte feos, ¡pero tampoco es para tanto! En fin, premiaremos tu subjetividad individualizada y observante con un mando. Podéis ir en paz.

Resultados del Test (número 88)

Antes de nada gracias por vuestra participación. Como siempre, no nos habéis fallado. Y además hemos descubierto cuál es el juego de RARE que más os gusta, y qué juego os gustaría más ver en Dolphin. ¡¡Sí, es Mario!!

MEJOR JUEGO RARE		LOS JUEGOS DE DOLPHIN	
DONKEY	30%	MARIO	44,1%
JET FORCE GEMINI	10%	DONKEY	5,8%
GOLDENEYE	53,3%	ZELDA	32,3%
BANJO-KAZOOIE	6,6%	KILLER INSTINCT	11,7%
		RESIDENT EVIL	5,8%

¿DE QUÉ JUEGO HABLAMOS SI OS DECIMOS QUE VA DE BICHOS, QUE LA TIERRA ESTA EN PELIGRO Y QUE TIENE MUUUUCHA ACCION?

A VECES LLEGAN CARTAS...

"PO KE SÍ..."

¡HOLA NINTENDO ACCIÓN!

OS CUENTO UN CHISTE... ES EL PRIMERO QUE ME INVENTO EN MI VIDA, ASÍ QUE ESPERO QUE ME DE PARA UN RELOJITO. AHÍ VA...

SE ABRE EL TELÓN Y SE VE A RAMÓN TIRANDO A LA NOVIA POR EL BALCÓN...
¿ CÓMO SE LLAMA LA PELÍCULA ?

......

PO KÉ MON ?

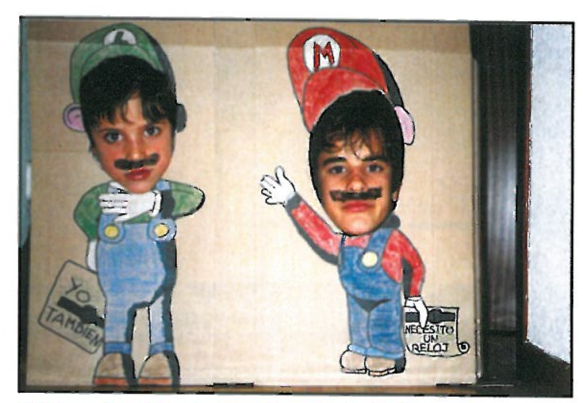


Santi Rodríguez
(Santa Cruz de Tenerife)

POKéPASATIEMPO



Demuestra cuánto sabes de Pokémon y adivina qué criatura se esconde tras esta imagen. **PISTA:** Su número está entre el 60 y el 70.

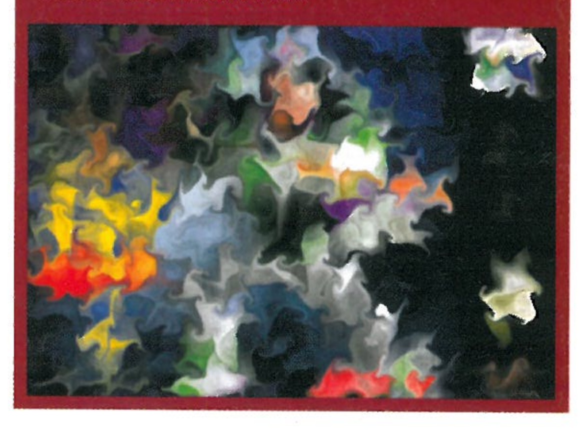


Alberto Hernández Rodríguez
(Móstoles, Madrid)

LA CARÁTULA OCULTA

Descubre a qué juego pertenece esta carátula. Sí, la verdad es que esta vez lo hemos puesto difícil, aunque para águilas como vosotros...

• PISTA:
Arrasan en el cine. No son humanos pero lo parecen. Y te ríes con ellos una barbaridad.



PREPÁRATE. TENEMOS MUCHAS MAS IDEAS NUEVAS



Marcos Catalán Domingo
(Guadalajara)

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:
¿DOLPHIN CON POSIBILIDAD DE VER PELICULAS DVD O CONSOLA MÁS BARATA?
Queremos que nos digas si estás dispuesto a pagar más por una consola con capacidad para ver películas DVD, o si por el contrario prefieres que sea más asequible y lo de las películas se lo dejemos a los reproductores DVD. Precio o versatilidad. Tú qué opinas.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección:
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es




Luis González Ramírez
(Zaragoza)

¿Test?

Sabemos que soñáis tanto como nosotros con la posibilidad de echar unas partiditas con gente de todo el planeta gracias a la tan traída y llevada conexión de Dolphin a Internet. Si finalmente la incluyera, ¿qué tipo de juegos os gustaría jugar por internet?

- ☑ ROL
- ☑ DEPORTIVOS
- ☑ ARCADES SUBJETIVOS
- ☑ LUCHA
- ☑ VELOCIDAD

Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a ***elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es***

En el próximo número te contaremos los resultados.

Qué opinasteis en el número 88

Éstas son algunas opiniones sobre la relación Dolphin e Internet que hemos recibido.

"Yo creo que es imprescindible que Dolphin se venda inseparablemente con conexión a Internet. Las consolas rivales (Playstation 2, Dreamcast) tienen esta función y Nintendo no puede darse el lujo de ofrecerles ninguna ventaja. **Todos babeamos ante la idea de un torneo Pokémon o de un deathmatch de Perfect Dark 2 a través de Internet.**"

Rugion Leyente, La Habana, Cuba

"**Hombre, imprescindible del todo no es ,porque mientras tenga buenos juegos da igual.** Pero creo que navegar por internet con la Dolphin sería genial, y más aún jugar on-line a tus juegos favoritos. Así que pienso que mejor si viene de serie."

Jaime Barrigá Serrano

"A mi me encantaría que Dolphin viniera con conexión a Internet **siempre que no signifique un aumento de precio.** En el caso de que lo modifique, que no sea en exceso, de lo contrario, preferiría que se vendiera como periférico aparte."

Marcos Seijas Paredes

¿Crees imprescindible que Dolphin incluya Internet?

SI	70,8%
NO	16,6%
PERIFÉRICO	12,5%

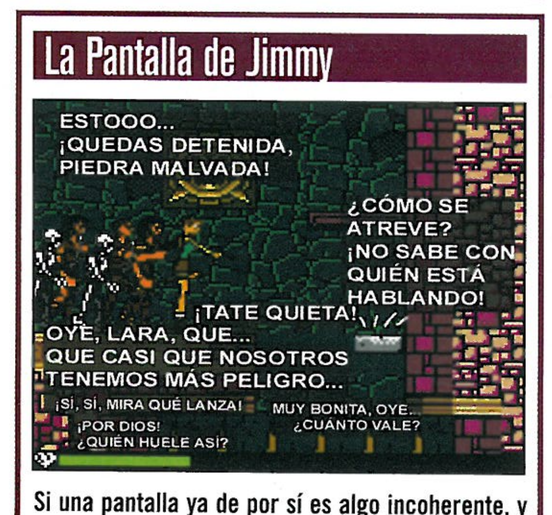


Adrián Bouhaben
(Madrid)

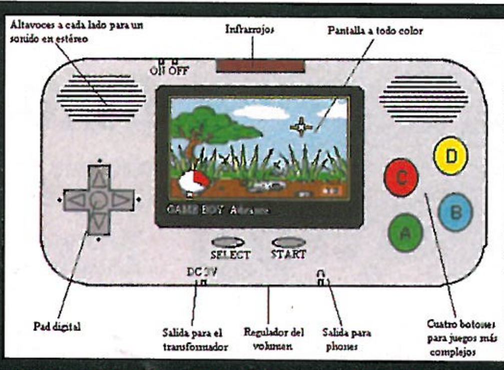
¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

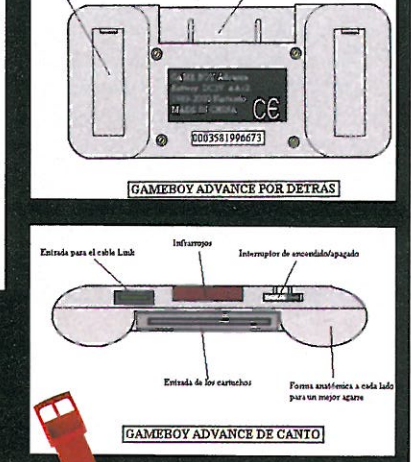


La Pantalla de Jimmy



Si una pantalla ya de por sí es algo incoherente, y Jimmy se da cuenta de ello... En fin, que, retocando, retocando, termina por hacer tonterías como ésta.





Juan Pablo Rodríguez Prieto
(Palencia)

Sí señor. A estas cosas nos referíamos cuando os pedimos diseños de GBA. ¡Si hasta tiene tres vistas!



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos una colección de 10 libros de Dragon Ball, gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid.



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

Trucos en clave Nintendo

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

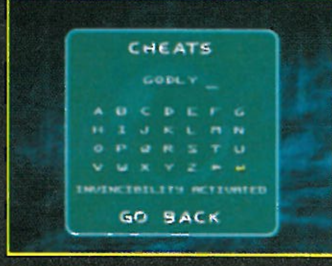
Armorines

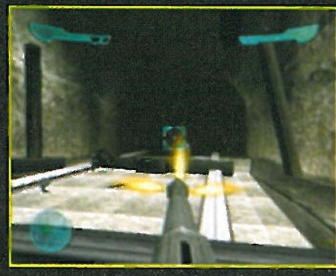
N64

Más shoot´em up y más palabritas mágicas que escribir. Todas las claves se introducen en el Cheat Menu, no en el de passwords.

- Invencibilidad: **GODLY**
- Todas las armas: **LOADED**
- Munición ilimitada: **SORTED**
- Selección de nivel: **SKIPPY**
- Carrera rápida: **SONIC**
- Modo Pen and Ink: **SKETCHY**
- Todo lo anterior: **GOLDENPIE**
- Activar el personaje Female Trooper en el modo multiplayer: **GODDESS**
- Activar el personaje Hive Guard en el modo multiplayer: **LEGGY**
- Activar el personaje Volcano Guard en el modo multiplayer: **RUBBER**
- Activar el personaje Egypt Fodder en el modo multiplayer: **CLAW**
- Activar el personaje Hive Fodder en el modo multiplayer: **UGLY**
- Activar el escenario Siberia Radar en el modo multiplayer: **COLDSTAR**
- Activar el escenario Volcano Ruins en el modo multiplayer: **WARMFRONT**
- Activar el escenario Volcano Crater en el modo multiplayer: **CRATERMASS**
- Activar el escenario Egypt en el modo multiplayer: **QUICKSAND**







Roadsters

N64

Dirígete a la pantalla de selección de corredor y pulsa el **botón Z.** Ahora sustituye el nombre por alguno de éstos para obtener diferentes efectos (cuidado con las mayúsculas, minúsculas y espacios, escribe las claves al pie de la letra o no funcionarán). Si oyes "Congratulations", es que ha funcionado.

Car Radio: Convierte tu coche en uno de radiocontrol. Te permite correr siguiendo la acción desde las cámaras de las repeticiones.

FastBUCKS: Comienzas el juego con un cuarto de millón de dólares.

BigWheels: Pues eso, ruedas de tractor.

Chopper: Verás la carrera desde una vista superior, como si fueses en helicóptero.

Smurfing: Todas las voces suben unas veinte octavas el tono.

Skywalker: Las ruedas serán sustituidas por haces de luz y tu coche levitará sobre la carretera.

Extra rez: Activa el modo de Alta Resolución si estás utilizando Expansion Pak. Tienes que ir a la pantalla de opciones para cambiarlo.

Anyway: Desbloquea todos los circuitos en modo al revés y espejo.

CheatsOff: Desactiva todos los trucos.





Battletanx II

N64

Introduce estos magníficos passwords para tu última adquisición en shoot´em ups subjetivos.

- Todas las armas: **RCKTSRDGLR**
- Activar Brandon Gang en el modo multiplayer: **NNKNHCKS**
- Activar Custom 1 Gang en el modo multiplayer: **TRDDYBRRKS**
- Nivel extra en el modo Campaign: **WRDRB** (también puedes completar el juego para acceder a este nivel)
- Invencibilidad: **HPPYHPPY**
- Selección de nivel: **80DYS**

Y si te cansas de vivir, siempre puedes **pulsar los cuatro botones C a la vez y hacer estallar tu propio tanque** (el masoquismo no tiene límites, ni en los videojuegos).

Además, recogiendo quince power ups del mismo arma y pulsando A + B pondrás en funcionamiento una forma potenciada del arma en cuestión.





Aquí estamos, intentando sacar a Jimmy de la redacción como sea. El tío, ni se despertó.

¡ah! GAME & WATCH GALLERY 3

Para hacerte con una estrella, consigue 200 puntos en cualquier juego. Cuando tengas 2 estrellas, se abrirá "Music Room"; al conseguir 4 desbloquearás "Museum"; y con 6 podrás acceder a "Gift". Además si consigues 1000 puntos en cualquier juego (excepto los escondidos) podrás jugar en el modo Star, realmente difícil.

SUPER SMASH BROTHERS

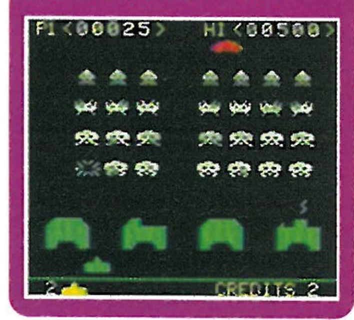
Nos da en la N que van a seguir saliendo curiosidades para este título durante mucho tiempo. ¿Que no? Mira esto: para desbloquear el Item Menu y decidir qué y cuantos ítems salen en cada lucha, juega en el modo Versus 753 millones de veces, haciendo el pino... Que no, hombre, basta con cincuenta, y sentadito, si quieres.

Space Invaders

GBC

No es que cambie mucho la cosa, pero siempre está bien saber que la versión del clásico para Game Boy Color esconde un modo para jugar al original en cualquier lugar.

Para acceder a él, introduce como password **CLSS1281999DBM.** Límpiate la lagrimilla, hombre. Jimmy: ¡OH!, recuerdo las partidas que echaba con mi abuelito en el bar del Mariano, la semana pasada. Qué pena que ya no esté con nosotros. Este Mariano, mira que cerrar por vacaciones...



Resident Evil 2

N64

Después de correr como condenados para conseguir el ranking A y todo eso, resulta que Jimmy sabía estos trucos, el maldito:

Invencible: Abajox4, Izquierdax4, L, R, R, L, C-arriba. C-abajo.

Munición infinita: Arribax4, Derechax4, L, R, L, R, C-derecha, C-izquierda.

Hunk: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda.

Tofu: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierdax2, Derechax2, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha.

Jimmy: Y ya que estáis, decid también que **deben introducir estas combinaciones en la pantalla de Load Game,** la que tiene un máquina de escribir de fondo, y las partidas salvadas de la tía Enriqueta. No, yo no juego, me da risa ver cómo bailan los polis.

Carmageddon

GBC

Un único y flamante password despachurra-zombies para tu Game Boy Color. Deja el juego hecho una patata, ya que lo descubre todo: **cualquier coche y cualquier escenario están a tu disposición.** Sí, claro, el password: **OZ6SZD(calavera)V.** Hale, que todavía veo zombies campantes por allí al fondo.





Star Wars Racer

GBC

Algo hemos encontrado para la versión portátil de Anakin (y bien pequeño era ya). Después de este serio candidato a la peor bromuela del mes, los trucos.

Salida rápida: Si aceleras cuando veas el 1 en la parrilla de salida, comenzarás la carrera con un turbo.

Reparaciones: Mantén pulsado el freno mientras corres para reparar tu pod. La velocidad disminuirá.

Y ésta para habilidosos **Si vences en todos los circuitos del juego derrotando a los 4 oponentes de cada uno,** la velocidad máxima de Anakin se incrementará a 735 mph. ¿Podrás resistirlo?







500 pts. descuento

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitamos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Península + 595 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

CNNA

Compra en CENTRO MAIL

www.centromail.es

los mejores productos con NINTENDO ACCIÓN

DRAGON WARRIOR MONSTERS



◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

~~5.990~~ 5.490

TOP GEAR RALLY 2



◯ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

~~9.990~~ 9.490

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 30/04/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

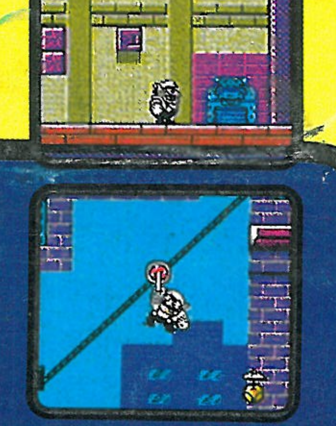


CENTRO MAIL
www.centromail.es
NINTENDO 64
14.900
ROJO
NEGRA
NEGRO TRANSPARENTE
MORADO
AZUL
VERDE
NARANJA
14.990
12.990
12.490
¡¡GRATIS!!
SI RESERVAS TU POKÉMON STADIUM, ESTA CAMISETA DE REGALO
CABLE RF 2.990
MANDO DE CONTROL 4.990
CLEAR PURPLE
NEGRO
VERDE
AMARILLO
AZUL
ROJO
MEMORY EXPANSION PAK 4.990
RUMBLE PAK 3.490
A BUG'S LIFE 9.990 9.490
CARMAGEDDON 64 8.590 5.990
CASTLEVANIA 2 11.990 11.490
DONKEY KONG 64 + MEMORY 12.990 12.490
DOOM 64 3.990 3.690
ECW HARDCORE REV. 9.990 9.490
I. SUPERS. SOCCER 64 5.990 2.990
I. SUPERS. SOCCER '98 9.990 3.990
J. McGRATH SUPERC. 2000 9.990 9.490
JET FORCE GEMINI 9.990 9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO 9.990 5.990
NBA JAM 2000 9.990 9.490
QUAKE 64 3.990 3.690
RAYMAN 2 9.990 9.490
RE-VOLT 9.990 3.990
READY 2 RUMBLE BOXING 9.990 9.490
SUPERCROSS 2000 9.990 9.490
TOP GEAR RALLY 2 11.490 9.990
TOY STORY 2 11.990 9.490
TUROK: RAGE WARS 9.990 5.490
GAME BOY COLOR
12.990
12.490
PURPLE
BERRY RED
LIME GREEN
YELLOW
TEAL
CLEAR PURPLE
ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290
BLACK
PURPLE
GAME BOY CAMARA 7.990 3.990
VERDE
AMARILLA
AZUL
ROJA
GAME BOY PRINTER 9.990 9.490
MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990 2.900
GREY
PURPLE
BARBIE AVENTURA SUBMARINA 5.990 5.490
DRAGON WARRIOR MONSTERS 6.490 5.990
FIFA 2000 5.990 5.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 5.890 5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 5.990 5.490
KONAMI WINTER GAMES 5.890 5.490
LA BELLA Y LA BESTIA 5.990 5.490
PATO LUCAS NEGOCIOS PATOSOS 5.990 5.490
POKÉMON AZUL 5.990 5.490
POKÉMON ROJO 5.990 5.490
READY 2 RUMBLE BOXING 5.990 5.490
SPEEDY GONZÁLEZ AVENTURA AZTECA 5.990 5.490
STREET FIGHTER ALPHA 5.990 5.490
TARZÁN 6.290 5.990
TOM AND JERRY 5.990 5.490
TOY STORY 2 6.490 5.490
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de Abril.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ©965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata. Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ©972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ©962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ©944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz 14 © 976 218 271
IMPUESTOS INCLUIDOS
EXIT
GAME


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción

© 2000 Nintendo







Wario regresa con su aventura más alucinante: WARIO LAND 3.

Wario, el héroe más gamberro de Nintendo se transformará en cualquier cosa con tal de superar con éxito las 25 fases de esta vibrante historia a todo color. Vive la experiencia más fuerte de Wario con WARIO LAND 3.

En exclusiva para GAME BOY COLOR.









www.nintendo.es